D&D

Le Trésor de la Reine Dragon

DUNGEONS & DRAGONS®

Luttez contre la tyrannie draconique dans cette aventure
pour le plus grand jeu de role au monde



Glacier Regh
Valbise
Épine dorsale du monde
Mirabar
Bois tapi
Castelmithral
Boilune
Bois froid
Citadelle d'Adbar
Citadelle de Felbarr
Marches d'argent
Hlaungadath
Ascore
Sundabar
Lunargent
Nesmé
La Surbin
Landes éternelles
Montagnes Néthères
Everlund
La Rauvin
Fort des portes de l'enfer
Forêt lointaine
La Mirar
Escarpes
Nid du griffon
Luskan
Longueselle
Bois du Padhiver
Grand-Père Arbre
Pics perdus
Haute-Forêt
Terres déchues
Padhiver
Yartar
Triverrat
Montagne des épées
Forêt de Cryptejardin
Archepierre
Monts étoilés
Les Pics gris
Marais des morts
Rougemélèze
Champs dorés
Llorkh
Parnast
Lande isolée
Eauforte
Le Dessarin
Forêt d'Arprofond
Eauprofonde
Sécombre
Lac de hautétoile
Le Delimbiyr
Marécage de Chélimbre
Baleinos
Côte des épées
Gué de la dague
Route du commerce
Marécage du lézard
Forêt brumeuse
Haute lande
Collines du serpent
Torrent de la queue du serpent
Collines des âmes perdues
Château Paldragon
Forêt du cri de troll
Crypte de la roche
Forêt des dragons
Pont de Boreskyr
Soubar
Borcolline
Bulborp
Hluthvar
Archipel de Korinn
Orlumbor
Collines aux trolls
Griffes de troll
Bois accessibles
Rivière sinueuse
Champs des morts
Triel
Scornubel
Elturel
Asbrav
Porte de Baldur
La Chionthar
Mer des Moonshae
Mintarn
Voie côtière
Bois-Manteau
Bois des dents acérées
Berdusk
Verdure
Piste d'Uldoon
Arpents verts
Caer Calidyrr
Forteresse inébranlable
Alaron
Château-suif
Bérégost
Tour de Durlag
Île d'Oman
Nashkel
Pics brumeux
Tours jumelles
Lac Weng
Keczoulla
Llewellyn
Mer des épées
Athkatla
Crimmor
Amn
P'urskul
Esmeltaran
Chuteneige
Caer Corwell
Gwynneth
L'Esmel
Lac Esmel
Imnescar
Petites dents
Irphong
Brost

La tyrannie des dragons est une histoire épique décrite à travers deux produits d'aventure, dont celui-ci est le premier.
Les personnages commencent au 1er niveau, et à la fin de Le trésor de la Reine Dragon, ils devraient être au 7ème ou 8ème niveau et prêt à continuer avec L'élévation de Tiamat. La taille de groupe idéale est de quatre joueurs. Si votre groupe est plus grand ou plus petit, vous pouvez ajuster la difficulté de l'aventure en réduisant ou augmentant le nombre d'ennemis présents dans une rencontre donnée.
La tyrannie des dragons se déroule dans Les Royaumes Oubliés sur la rive ouest de Faerûn - la côte de l'épée. Une fine bande de civilisation s'étend sur cette côte.
Les villes espacées sont organisées comme des perles sur une chaîne. Une combinaison des routes et des pistes de chariots relient librement les villes qui s'étendent de Luskan au nord jusqu'à Calimport au sud, en passant par Padhiver, Eauprofonde, Les Portes de Baldur, et d'autres grands ports en cours de route. La majeure partie de cette aventure se déroule sur le tronçon entre Les Portes de Baldur et Padhiver.
Suppléments d'aventure. Vous pouvez jouer à cette aventure avec juste les règles de base de D&D et l'appendice Tyranny of Dragons en ligne, qui contient tous les monstres et les objets magiques qui ne sont pas décrits ici. Ces deux suppléments sont disponibles gratuitement en téléchargements sur DungeonsandDragons.com.
Avancement du personnage. À votre choix, vous pouvez utiliser la règle de l'expérience de jalon. Selon cette règle, vous choisissez certains événements dans la campagne qui causent l'augmentation de niveau du personnage. Dans Le butin de la Reine Dragon, les personnages gagnent un niveau après avoir terminé chaque épisode sauf pour l'épisode 5.

Contexte

Le culte du dragon a été actif dans Faerûn pendant des siècles. Il s'est concentré sur la fabrication de dragons morts-vivants pour accomplir une prophétie la plupart du temps, mais cela a changé.

Les masques de dragon

Le nouveau chef du culte est un calishite nommé Severin Silrajin, qui croit que la vraie connaissance draconienne et le pouvoir appartient aux dragons vivants, et non aux morts-vivants.
L'ambition de Severin a intrigué Tiamat, alors elle lui a révélé l'existence de cinq masques de dragon couleur de dragon chromatique. Individuellement, ces anciens masques permettent aux utilisateurs de communiquer avec les dragons.
Plus important encore, une personne érudite en connaissance draconique devient un Dragophone tout en portant le masque, qui permet au porteur de penser comme un dragon, de gagner la faveur parmi les dragons, et subtilement influencer leur comportement.
Lorsque les cinq sont réunis, ils sont magiquement fusionner en un seul Masque de la Reine du Dragon. Avec le masque assemblé, le culte peut libérer Tiamat de sa prison dans les Neuf Enfers.
Après que Severin (subtilement guidé par Tiamat) eu découvert ce secret, il plia toutes les ressources du culte pour trouver les masques de dragons longtemps perdus dans leurs cachettes secrètes.
Quand il a récupéré le masque rouge, Severin est devenu le premier des Dragophones, mais d'autres l'ont bientôt suivi.

Secrets

Le culte du dragon a gardé secret son but d'apporter Tiamat dans le monde jusqu'à présent. Beaucoup connaissent le culte. Une activité accrue le long de la côte de l'épée, en particulier le nord, mais les raisons de sa résurgence sont inconnu.
Outre ses cultistes, Severin a forgé une alliance avec la faction puissante des Magiciens Rouges de Thay. Ce petit groupe secret, dirigé par un pèlerin nommé Rath Modar, complote pour détrôner la liche Szass Tam de sa position sur les Magiciens Rouges. Rath croit qu'en échange pour son aide en aidant Tiamat, elle accordera lui le pouvoir qu'il a besoin pour renverser Szass Tam.

Organisme du culte

Le culte du dragon est organisé dans des cellules, qui varient en taille de seulement une poignée de membres. Les dirigeants dans le culte sont connus sous le nom de Porteurs de Violet, et ils dépassent les cultistes normaux, mais il n'existe pas de grades formels dans les rangs des Porteurs de Violet.
Bien que le culte utilise des insignes particuliers dans ses rituels et dans ses campements éloignés, les membres qui opèrent dans des lieux publics s'habillent et n'agissent pas différemment des autres personnes.
Le culte n'est pas au-dessus de l'embauche de mercenaires quand il a des emplois spéciaux à remplir. En effet, beaucoup de «cultistes» que rencontrent les joueurs dans les trois premiers épisodes de cette aventure sont des mercenaires.

Présentation

Pendant le temps couvert par la première moitié de cette aventure, le culte a déjà plusieurs des cinq masques de dragons. Alors que le culte travaille à en avoir davantage, Severin lance la deuxième partie de son plan de libération de Tiamat: le recrutement de dragons et l'assemblage d'un trésor digne de la reine maléfique des dragons. Ces efforts dessinent l'attention des personnages au culte.
L'action commence quand une ville est attaquée par un dragon et ses alliés. Les personnages peuvent intervenir à sauver les gens de la ville, mais pas avant que les attaquants emportent un érudit important. En sauvant ce captif du campement des Pillards, les personnages apprennent qu'ils sont contre le Culte du Dragon, et ils ont la chance de détruire une écloserie de dragon souterraine que le culte garde.
L'écloserie fournit des indices sur le fonctionnement du culte et envoie les joueurs sur un long voyage vers le nord.
Au cours de ce voyage, ils font face à des menaces du culte et gagnent quelques alliés inattendus au sein du Zhentarim, une sombre organisation avec une histoire désagréable au Nord d'Eauprofonde. La contrebande du culte est déchargée chez un contrebandier pour l'expédition à un château longtemps abandonné.
Un portail sous le temple se connecte à la forteresse de l'un des plus puissants membres et des plus populaires du culte des membres mécontents, Talis la Blanche, qui peut devenir soit un ennemi mortel ou un collaborateur crucial des joueurs. Avec ou sans l'aide de Talis, les personnages doivent entrer dans une citadelle volante qu'un géant des nuages a placé à la disposition du culte et l'empêcher d'atteindre sa destination au Puits des dragons.



Episode 1 : Verdure en Flammes

La ville de Verdure a été fondée par le halfelin Dharva CoeurEpars, un voyou qui se croyait le roi des Arpents Verts. CoeurEpars a vécu sans jamais atteindre ce niveau d'éminence, mais sa ville est devenue une communauté prospère. Son succès n'est pas surprenant, puisque Verdure est la seule ville de toute taille à cheval sur la piste d'Uldoon, la route la plus directe entre les villes orientales de la côte du dragon, le Cormyr, et la Sembie avec le chemin de la côte qui court vers le sud jusqu'aux grandes villes d'Amn, le Tethyr et le Calimshan. Les caravanes commerciales qui traversent Verdure apportent de l'or aux commerçants et artisans de la ville, et au gouverneur CôteauNoir qui dirige la ville à la demande des habitants.

Les aventuriers pourraient être sur la route d'une ville à une autre ou à retourner chez eux après un voyage.

Alternativement, ils pourraient accompagner un marchand ou de riches voyageurs comme gardes du corps. Beaucoup de jeunes gens de Faerûn font leur premier pas d'aventuriers comme gardes de caravane.

Vous pouvez adapter la Tyrannie des Dragons à différentes régions des Royaumes ou à un autre réglage avec un peu plus préparation de votre part. Modifier les noms et les emplacements pour convenir à votre campagne.

Accroche de personnages

Pour lier les anciennes campagnes des personnages à la Tyrannie des dragons, voir l'annexe A.

L'approche

Lorsque les personnages s'approchent de Verdure, ils voient un bleu et ses alliés du Culte des Dragons qui attaquent la ville. Les cultistes cherchent à rassembler des trésors qu'ils espèrent présenter à Tiamat à son arrivée dans le monde.

Le culte a rassemblé une force puissante pour ce raid en rassemblant des bandits, des kobolds, des vendus et d'autres mercenaires faisant partie de la petite armée. Un moine nommé Leosin Erlanthar était également en ville. Grâce à une recherche diligente et des entretiens menés pendant ses voyages entre Berdusk et Château-Suif, Leosin est devenu convaincu que le culte est engagé dans une grande opération, mais il ne le fait pas encore savoir. Leosine utilise le raid comme une opportunité d'infiltrer le culte afin qu'il puisse en apprendre plus sur les plans du culte. Il est découvert et capturé et a besoin de l'aide des personnages pour échapper à la captivité.

Les personnages peuvent se livrer à plusieurs rencontres pendant le déchaînement des cultistes et kobolds à travers Verdure.

Depuis plusieurs jours, vous avez parcouru une route qui serpente à travers les prairies qui serpentent à travers les Arpents Verts. Le coucher du soleil approche que vous apercevez la ville de Verdure à quelques kilomètres de vous. Mais au lieu d'une ville agréable et accueillante, vous voyez des colonnes de fumée noire dépasser des bâtiments en feu, des personnages qui ne sont plus que des points à cette distance, et une forme foncée et ailée au-dessus de l'horizon qui plane vers le centre de la ville. La ville de Verdure est attaquée par un dragon!

La séquence des événements qui suivent dépend de vous et des personnages. Vous pouvez les présenter avec autant de rencontres que vous voulez, dans n'importe quel ordre. La seule exception est "Rechercher la forteresse", qui devrait être la première rencontre après que les joueurs sont entrés dans Verdure.

Caractéristiques générales

Le soleil a fixé le temps où les personnages atteignent le bord de ville (la zone affichée sur la carte de Verdure).
Lumière. Des bâtiments brûlants et une demi-lune fournissent la faible lumière dans toute la ville. L'intérieur de la forteresse est lumineusement éclairé.
Les feux. Les cultistes ont essayé de mettre les bâtiments en flammes à travers la ville, mais la chaume n'est pas aussi inflammable qu'elle en a l'air. Quand les personnages arrivent, la plupart des flammes viennent des meules de foin et des granges, et non des maisons ou des magasins.
Le courant. La rivière qui traverse Verdure est peu profonde (rarement plus de 3 pieds (1m) de profondeur) avec du gravier au fond, de sorte que les personnages peuvent s'y déplacer sans difficulté.
Lorsque les rives sont dégagées, le courant est facile à traverser. Là où le courant est dense les berges sont raides et il y a des remous. Les personnages peuvent déplacer seulement de 5 pieds (1,5 m) par tour dans les remous.

Personnages importants

Le gouverneur CôteauNoir . L'homme qui dirige Verdure est Tarbaw CôteauNoir , un homme humain de soixante ans. Si les personnages demandent qui est responsable, ils sont dirigés vers CôteauNoir . Il se promène au sommet du parapet de la garde quand le ciel est clair, ou à l'intérieur de la forteresse si le dragon attaque. Si les personnages ne recherchent pas le gouverneur quand ils atteignent la forteresse, il les trouve. D'une manière ou d'une autre, CôteauNoir les accueille et les emmène au parapet.
De là, ils ont la meilleure vue de Verdure.
Le côté droit du visage et de la tête de CôteauNoir portent des bandages, son bras droit est dans une échappe et sa tunique bleu clair est colorée avec son propre sang. Il a reçu ces des blessures au début de l'attaque et n'a pas pris le temps pour plus de premiers secours.
Gardien-maître Escobert Le Rouge. Escobert est un Nain des Montagnes avec des cheveux noirs noués, enchevêtrés et brillants. Comme maître de la forteresse, Escobert est en charge de sa défense et est la meilleure source d'information sur le tunnel et la poterne (voir "Le vieux Tunnel" et "La Poterne" plus bas). Il porte un énorme anneau de fer maintenant des clés en laiton pour les nombreuses serrures dans la forteresse.

Trésor volé

Les cultistes et leurs laquais kobold sont au milieu du pillage de Verdure et la collecte des dépouilles pour le retour du transport à leur campement (voir l'épisode 2). Tout groupe en maraude lors de rencontres a 50% de chance d'avoir été volées parmi leurs possessions. Roulez un d6 et multipliez le résultat par 10 pour déterminer la valeur totale des objets volés, en pièces d'or (PO).

Rencontres aléatoires

Les rues de Verdure sont dépassées par des forces constituées de cultistes et acolytes accompagnés de monstrueux alliés: des kobolds avec des Drakes embusqués (voir annexe B) et des lézards géants. Ces Pillards se déplacent dans la ville sans peur, pillant comme ils veulent. Comme les personnages voyagent à travers la ville embouteillée, ils peuvent rencontrer des Pillards et des habitants de la ville. Utilisez ces directives pour déterminer si les personnages ont une rencontre.
Si les personnages utilisent la une couverture et la discrétion pour éviter les rencontres, demandez à chaque personnage de tenter un jet de Dextérité DD 10 (Discrétion). Pour chaque deux contrôle individuel qui échouent, les personnages ont une rencontre sur le chemin de leur destination. Roulez un d8 sur les rencontres de la table de l'épisode 1 pour déterminer chaque rencontre. Si les personnages utilisent le cours d'eau pour les couvrir pendant la majeure partie du voyage, ces personnages ont des avantages sur leurs contrôles de dextérité.
Si les caractères n'utilisent pas la couverture et la discrétion pour éviter une rencontre, roule un d8 pour chaque 100 pied (30 m) de déplacement dans la ville. Si le résultat est de 4 ou moins, ils n'ont pas attiré l'attention. Si le résultat est égal ou supérieur à 5, ils tombent sur quelque chose; roulez un d8 à nouveau et vérifiez la table de l'épisode 1.
Tableau de rencontre pour voir ce que les personnages rencontrent.

Episode 1 Rencontres

d8	Rencontre
1	6 kobolds
2	3 kobolds et 1 drake ambusqué (voir appendice B)
3	6 cultistes
4	4 cultistes et 1 gardien
5	2 cultistes et 1 acolyte*
6	3 gardiens et 1 acolyte*
7	1d6 villageois chassés par les Pillards (roulez 1 d6 pour déterminer le nombre du groupe)
8	1d6 villageois cachés

* Les acolytes ont des ordres venant du sanctuaire

La plupart des cultistes, des gardiens et des acolytes sont humains. À votre gré, vous pouvez inclure quelques nains, demi-elfs, demi-orcs ou halfelins sans altérer aucun jeu des statistiques.

Rechercher la forteresse (Région 1)

Les personnages ont des rencontres aléatoires avec les Pillards quand ils entrent dans Verdure, mais la forteresse devrait être leur première quête de l'épisode. Cela débute quand ils rencontrent une famille humaine terrifiée (père, mère et trois jeunes enfants) sur leur chemin, persécutés par huit kobolds.

Sans préavis, cinq humains sortent d'entre deux bâtiments sur votre gauche. Un homme boiteux et trois jeunes enfants traversent la rue dans plus d'ombres et une femme portant un bouclier rond et une lance cassée se retourne et fait face à la direction d'où ils sont venus.
Huit kobolds sortent de l'allée sur les talons de la famille et tournent autour de la femme, qui a l'air déterminé à retarder les créatures aussi longtemps que possible.

La femme est Linan Véloce, et son mari est Cuth.
Linan est roturière mais avec 8 points de vie. Son attaque avec sa lance est de +2 pour frapper 1d6 dégâts perforants. Son mari est descendu à 2 points de vie lors d'un combat antérieur.
Les enfants se déplacent à la vitesse 20. Ils peuvent être transporté, mais un personnage portant un enfant a un désavantage aux jets d'attaques et ne peut pas manier une arme à deux mains. À moins que les personnages n'interfèrent, les kobolds assument que les personnages sont des cultistes et les ignorent pour se concentrer à tuer la femme d'abord, et sa famille en second lieu. En supposant que les personnages interviennent et sauvent la famille, Linan leur explique qu'ils doivent se diriger vers la forteresse (dans la zone 1); c'est le seul endroit sûr dans Verdure. Les Pillards n'ont pas mis un contingent efficace autour de la forteresse, donc c'est toujours possible pour passer par la porte avant, mais pas pour longtemps.
Pour atteindre la forteresse, les personnages doivent passer par trois groupes de Pillards. Un groupe se compose de 1d6 kobolds et 1d4 cultistes. Si le groupe contient six kobolds, l'un d'entre eux est un kobold ailé. Les personnages peuvent combattre ces ennemis, se faufiler devant eux, se retirer pour les éviter entièrement ou essayez quelque chose d'intelligent tel que le bluff. S'ils se battent, exécutez le combat normalement. Lorsque les ennemis doivent faire un jet de contrôle pour détecter les bluffs, les joueurs ont l'avantage.
Chaque fois que les personnages se retirent d'un groupe ennemi pour l'éviter, ils rencontrent d6 plus de gens de la ville qui essayent d'atteindre la forteresse. Pour chaque quatre citadin supplémentaire à trainer, le groupe doit passer par un autre groupe ennemi pour atteindre la forteresse.
À la forteresse, les personnages sont le dernier groupe à travers la porte avant qu'elle ne soit fermée et interdite. Après que les personnages sont entrés dans la forteresse, les Pillards l'entourent en nombre croissant.
Récompenses. Outre les points d'expérience gagnés (XP) pour les Pillards abattus sur le chemin de la forteresse, les personnages gagnent un bonus de 50 XP par personnage non joueur (PNJ) apporté vivant dans la forteresse. Divisez ce bonus de façon égale parmi les membres du groupe.

Les Quêtes

Les événements de Verdure sont divisés en quêtes. Les quêtes n'ont pas besoin d'impliquer un combat, mais la plupart en ont. Les personnages atteignent la ville au coucher du soleil, ou vers 21 hres. Le lendemain matin, le soleil se lève à 6 heures du matin, mais le dernier des Pillards a disparu à 4 heures du matin. Pour des raisons de maintien du temps, supposons que chaque quête prend une heure. Temps pendant l'heure qui n'est pas dépensé à se battre ou se glisser dans la ville, bandage des blessures mineures, patrouille des murs de la forteresse, Briefing avec CôteauNoir sur la situation, et autre situation banale. Si les personnages prennent un court repos, ils ne peuvent pas entreprendre toute autre quête dans l'heure.

Si les joueurs ont besoin d'informations, le gouverneur CôteauNoir peut donner aux personnages un briefing rapide sur la situation tactique. Les Pillards ont isolé la forteresse de la ville en l'entourant avec des groupes de gardiens, mais ils n'ont pas organisé d'attaque. CôteauNoir pense que les Pillards n'ont pas l'intention d'attaquer la forteresse; ils semblent s'intéresser uniquement au butin. Le danger réel est pour la ville et pour ceux qui n'ont pas pu rejoindre la forteresse avant d'en être coupé. CôteauNoir veut que les personnages se glissent dans la ville et aident personnes qui sont coupées ou harcelées par les Pillards. Un groupe discret peut sortir de la forteresse et revenir à nouveau sans attirer l'attention des Pillards.

Le Vieux Tunnel (Région 2)

Un tunnel étroit s'étend de la cave sous la forteresse au cours d'eau (zone 2). Le tunnel est juste assez large pour permettre aux guerriers de le traverser en une seule file.
Dans la forteresse, le tunnel est scellé avec une barre de fer verrouillée en travers de la porte et la sortie au cours d'eau est recouverte d'une grille verrouillée et ressemble à une sortie d'égout. Le principal but du tunnel était un moyen secret de recueillir de l'eau à partir du cours d'eau pendant un siège, mais il peut aussi servir de poterne. Comme la forteresse n'a jamais été assiégée, l'ancien tunnel n'a jamais été utilisé. Les barils et les caisses sont empilés devant la porte. Les clés pour les verrous, Escobert les porte avec lui partout. À un moment donné, Escobert recommande le tunnel en tant que moyens de faire entrer les gens de la ville dans la forteresse sans subir les coups des attaquants devant les portes.
Serrures. Les personnages peuvent nettoyer la porte de la cave avec quelques minutes de travail. La serrure est rigide mais s'ouvre avec la clé; sans la clé, un personnage peut ouvrir le verrou avec un jet de dextérité (DD 10) et un ensemble d'outils de voleurs. Le tunnel désaffecté est empli de toiles d'araignées, mais tout de même clair. A quelques mètres à l'intérieur de l'extrémité du cours d'eau il y a un nid de deux nuées de rats. Les rats attaquent lorsqu'ils sont perturbés, et les rats survivants fuient quand la moitié de leur nombre meurt. Des années d'exposition et de négligence ont corrodé la serrure sur la grille de sortie. Même avec la clé, et un DD 10 réussi.
Un contrôle de dextérité est nécessaire pour ouvrir la grille. Sans la clé, le DD augmente à 20. Si le jet rate 5 fois ou plus, les clés ou les outils des voleurs se cassent dans la serrure et le déverrouillage devient impossible. Alors seulement un jet de Force (DD 15) peut forcer la grille à s'ouvrir.
Ennemis. Un groupe de cultistes patrouille le long du cours d'eau pour trouver des gens de la ville quand les personnages émergent du tunnel. Si les caractères ouvrent le verrou avec la clé ou avec les outils des voleurs, le premier à quitter le tunnel voit les Pillards qui patrouillent sans être repérés en retour; les personnages peuvent rester hors de vue dans le tunnel ou essayer de prendre en embuscade les Pillards après leur passage. Si l'embuscade échoue, les Pillards détectent le personnage; rouler l'initiative et continuer avec le combat. Si la grille devait être ouverte avec un contrôle de force, les Pillards entendent le bruit et trouvent l'abri; ils attendent que les personnages quittent le tunnel, puis gagnent un round de surprise. Le groupe des Pillards se compose deux cultistes et six kobolds. Si des cultistes sont toujours en vie au début du quatrième tour du combat, l'un d'eux coure chercher de l'aide. Dix minutes plus tard, deux cultistes, dix kobolds et un Drake ambusqué (voir annexe B) arrivent pour garder le tunnel.

Noms de monstres
Tout au long de l'aventure, les noms des monstres sont présentés en gras. C'est une indication visuelle qui vous pointe vers le bloc de statistiques du Manuel des monstres (ou dans le supplément gratuit disponible chez DungeonsandDragons.com). Certains des monstres apparaissent à l'appendice B de cette aventure. Une note apparaît après le nom d'un monstre si tel est le cas.

Récompenses. Remplissez le standard XP pour les ennemis vaincus. La principale récompense de cette quête est le tunnel. Tant qu'il reste secret, les personnages peuvent l'utiliser pour entrer et quitter la forteresse en toute sécurité. Chaque fois qu'ils utilisent la sortie du tunnel, roulez un d6. Sur un résultat de 1, les Pillards les voient et attaque les personnages (utilisez le tableau de Rencontres de l'épisode 1). Sur un résultat de 2, ils sont vus mais pas attaqués.
Au lieu de cela, les Pillards font une embuscade et attaquent la prochaine fois que les joueurs retournent à la sortie du tunnel.

La poterne

La forteresse a une poterne le long du mur ouest pour la contre-attaqué des ennemis qui apportent un bélier contre les portes. Pendant la nuit alors que les personnages sont dans la forteresse, les Pillards s'approchent de l'ancienne porte, la forcent à ouvrir, et s'y précipitent. Escobert les découvre et court dans la cour pour sonner l'alarme devant les infiltrés.
Des défenseurs suffisants sont disponibles pour gérer la menace immédiate des Pillards perdus dans la forteresse, car c'est plus une sortie de reconnaissance plutôt qu'une escalade complète d'agression. Escobert est très préoccupé par le resserrement de la poterne, et il cherche des personnages de ce travail.
Pour sécuriser la poterne, les personnages doivent se battre à contre deux groupes d'ennemis. Le premier combat se produit contre un acolyte, quatre kobolds et un drake ambusqué (Voir l'annexe B), qui surveillent la poterne.
Une pièce de 10 pieds par 20 pieds (3m X 6 m) sert exactement ce type de contre-attaque. Après que les personnages saisissent la salle, ils découvrent que la porte est fortement endommagée. Le plus rapide pour la réparation se fait avec cinq sorts de réparation (en prenant cinq minutes). Si aucun des personnages ne peut le faire, un PNJ dans le la forteresse connaît sûrement le sort mineur. Quelqu'un doit le trouver et l'amener dans la salle.
Avant que la porte puisse être réparée, un deuxième groupe de Pillards se composent d'un gardien, de trois cultistes et de quatre kobolds. Ces ennemis peuvent venir de l'extérieur de la forteresse, ou ils pourraient être un groupe d'infiltrés essayant de se battre à l'extérieur. Si les personnages barricadent le porte avec des barils ou d'autres objets lourds en attendant des réparations, ils pourraient empêcher les assaillants jusqu'à la ce que les réparations soient terminées et évitent le combat entièrement.
Récompenses. Remplissez le standard XP pour les ennemis vaincus.

L'attaque du Dragon

Le dragon bleu adulte Lennithon accompagne le raid mais n'est pas un participant enthousiaste. Sa seule contribution a été sa présence affreuse, mais cela devient de moins en moins efficace pendant la nuit à mesure que les défenseurs surmonter leur peur. Peu avant minuit, le dragon lance une dernière attaque contre la forteresse.
Frulam Kelley commande l'attaque, sachant que le les aventuriers sont dans la forteresse à ce moment-là. Lennithon considère que ce n'est pas son combat, et il n'est pas intéressé D'une confrontation avec les aventuriers pour le bénéfice d'une autre personne.
Au cours de cette attaque, Lennithon vole au-dessus e la forteresse et utilise son souffle sans se rapprocher de 25 pieds (7,5 m) du parapet. Les défenseurs des murs ont maîtrisé leur peur de la présence affreuse du dragon des attaques antérieures. Il y a vingt défenseurs PNJs sur les murs au début de la quête, et plus peuvent arriver entre les attaques pour prendre la place de ceux qui tombent. Le dragon ne cible pas les aventuriers d'abord, et chaque attaque respiratoire qui ne leur est pas dirigée tue 1d4 des défenseurs et en blessent 1d6 de plus. Les aventuriers qui se font toucher, font des jet de sauvegarde normaux et prennent des dégâts standard. Les attaques des PNJs sont inefficaces contre Lennithon. Gardez à l'esprit que le souffle du dragon tue un personnage de 1er niveau, alors assurez-vous de démontrer son pouvoir destructeur aux joueurs avant que le dragon se retourne contre le groupe.
Après chaque attaque, Lennithon s'éloigne jusqu'à souffle se recharge, puis passe à l'autre attaque. Il répète ce modèle jusqu'à ce qu'il ait pris 24 dégâts ou plus, ou un seul coup critique. Après cela, Lennithon s'en va.
Récompenses. Les personnages gagnent 50 XP chacun pour faire fuir Lennithon, mais réduisez ce prix à 25 XP si 10 ou plus des défenseurs ont été tués lors de l'attaque.
Le gouverneur CôteauNoir voudrait interroger certains des Pillards.
"Je donnerais tout pour savoir ce à quoi nous sommes confrontés, et pourquoi.
Pour cela, nous avons besoin de prisonniers. Un commandant, même un subalterne serait mieux".
Si les personnages n'ont pas encore rencontré de chefs du culte, CôteauNoir les prend sur le parapet et souligne ce qu'il veut dire. C'est un moment idéal pour tout le monde d'apercevoir Frulam Kelley (voir l'annexe B) dans ses robes violettes, accompagnée d'une douzaine de gardiens.
Le gouverneur met en garde les personnages contre les attaques d'une force formidable de cet homme, en particulier lorsqu'un agent de niveau inférieur doit répondre à ses questions. Laisser enfoncer la porte avant de la forteresse est hors de question. À l'heure actuelle, trop de Pillards les regardent, et ils vont sauter sur les personnages dès qu'ils se seront déplacés loin de la forteresse. Les autres options sont d'attendre qu'un nuage recouvre la lune avant de descendre avec des cordes jeté sur le mur arrière de la forteresse, ou en utilisant l'ancien tunnel qui sort dans le lit du ruisseau.
Cette quête peut être combinée avec une autre quête, par exemple, sauver le moulin ou sauver les villageois du temple de Chauntea. La seule chose que les personnages doivent faire est d'apporter un cultiste vivant ou un initié au culte dans la forteresse. Donc les personnages peuvent entrer dans la ville n'en chasser qu'un seul.
Les prisonniers ramenés à la forteresse sont interrogés par le gouverneur CôteauNoir et quelques-uns de ses gardiens sélectionnés.
Les personnages peuvent participer s'ils le souhaitent.
• Les kobolds capturés sont terrifiés; ils disent tout ce qu'ils pensent que le demandeur veut entendre. Ils savent qu'



ils travaillent pour le culte du dragon et pour la "Dame Dragon " (Rezmir), et qu'ils courent après le butin.

• Les mercenaires capturés ou les bandits parlent librement; ils n'ont pas de fidélité particulière au Culte du Dragon. Ils révèlent qu'ils ont attaqué des communautés autour des Arpents Verts pour le butin, et ils ont entendu des rumeurs à leur campement à propos d'œufs de dragon.

• Les cultistes et les initiés ont les lèvres les plus serrés. Un jet de Charisme (Intimidation) DD 10 ou un jet de Charisme (Persuasion) est nécessaire pour obliger les cultistes à révéler qu'ils sont membres du Culte du Dragon et qu'ils amassent le butin "pour le Un grand événement qui inaugurera le règne de la Reine des Dragons. "Ils savent que le culte a un lot d'oeufs de dragon sous une lourde garde dans une grotte de leur campement.

Récompenses. Si les personnages capturent un prisonnier, 25 XP pour chacun d'eux. Pour recueillir ce prix, le prisonnier doit être amené au gouverneur. Interroger les prisonnier de manière indépendante et amenant l'information au gouverneur ne compte pas. Les personnages reçoivent également les XP standard pour tous les monstres qu'ils détruisent en cours de route.

Sauver le Moulin (Région 4)

Du parapet du donjon, quelqu'un voit un groupe de Pillards essayant de mettre le feu au moulin de la ville. Le gouverneur CôteauNoir s'approche rapidement des aventuriers.

"Les gardes ont repéré une nouvelle menace. Les pillards essayent pour mettre le feu au moulin de la ville. Si elle brûle, nous perdrons notre stock de farine et nous ne pourrons pas broyer davantage pour mois. J'essaie de rassembler suffisamment de défenseurs d'ici dans la forteresse pour le défendre pendant le reste de la nuit, mais cela prendra du temps. Vous nous feriez un excellent service si vous pourriez aller rapidement au moulin et chasser les Pillards avant qu'ils ne puissent le mettre en flammes. Vous devrez le défendre jusqu'à notre force arrive pour prendre la relève, mais elle ne devrait pas être plus que quinze minutes derrière vous. "

Le moulin est à environ 500 pieds (150 m) de la forteresse. La distance est doublée si les personnages utilisent le tunnel secret et suivent le cours d'eau pour rester caché.

Roulez un d6 à l'aide du tableau des rencontres de l'épisode 1 pour déterminer la force des Pillards qui tentent de mettre le feu au moulin. Tout kobold dans ce groupe s'enfuit aussi tôt alors que deux ou plusieurs Pillards sont tués. Si les personnages observent le moulin pendant une minute ou plus avant d'attaquer, autoriser qu'ils tentent jet de Sagesse (Perspicacité) DD 15 ou d'Intelligence (Investigation). Si une personne réussit, le personnage réalise que les Pillards font une démonstration d'allumer un feu, mais c'est pour le spectacle. Quelques incendies brûlent autour du bâtiment, mais ils pourraient être éteints facilement.

Cet acte de brûler le moulin est une ruse. Mondath a été informé que les héros ont aidé la ville, et elle veut les attirer dans une embuscade. Plus de Pillards – un

cultiste plus un gardien par joueur - se cachent à l'intérieur du moulin, en attendant que les personnages apparaissent.
Le moulin est une grange rectangulaire simple, d'environ 40 pieds (12 m) de long et 20 pieds (6 m) de large, avec un bureau extérieur attenant. Le côté long du bâtiment loin du ruisseau a des portes de grange et une porte en deux parties, et les deux murs courts ont des fenêtres. Toutes ces ouvertures sont fermées, mais aucune sont verrouillés ou interdites. À l'intérieur, l'étage principal est dominé par une meule massive en pierre entraînée par une roue à dans le cours d'eau. Le moulin fonctionnait tard quand le raid a commencé et les meuniers ont fui sans désengager la roue, donc elle tourne encore bruyamment. La moitié supérieure de la grange est un loft où la farine broyée est stockée. Le loft peut être atteint par des escaliers en bois le long du mur est ou en utilisant les cordes et les poulies qui hissent les sacs de farine et à travers de grandes ouvertures dans le loft. Les embusqués attendent dans le loft que les héros entrent dans le moulin. Quand les héros sont à l'intérieur, les gardes lancent une volée de lances d'en haut, puis sautent pour se battre main dans la main. Les embusqués ont de bonnes chances de gagner un round de surprise pour leur volée de lance; un jet réussi de Sagesse (Perception) DD 20 est nécessaire pour les remarquer avant l'attaque. Les personnages qui inspectent le loft pour les ennemis cachés à l'entrée du moulin ont l'avantage sur le test. Dix minutes après la fin du deuxième combat, une douzaine de défenseurs sanglants mais fondamentalement sains arrivent de la forteresse avec ordre de prêter main forte aux personnages et de défendre le moulin. Ils racontent aux personnages qu'ils peuvent retourner tranquillement à la forteresse pendant qu'ils restent derrière pour garder le moulin.
Récompenses. Remplissez le standard XP pour les ennemis vaincus. Si les personnages se sont rendu compte qu'ils entraient dans un piège, donnez à chacun un bonus de 50 XP. S'ils ne déduisaient pas que c'était une embuscade, mais a repéré les embusqués à temps pour éviter un round de surprise, donnez à chaque personnage un bonus de 25 XP.

Sanctuaire (Région 3)

Des dizaines de villageois se sont barricadés à l'intérieur du temple de Chauntea, mais les Pillards l'ont entouré.
Les attaquants ont essayé de mettre le feu à la structure solide, mais avait peu de succès. Maintenant, ils ont déployé un bélier improvisé. C'est seulement une question de temps, peut-être des minutes, avant que les portes principales du temple s'écroule sous l'assaut, laissant les villageois à l'intérieur impuissants. Le temple est un grand bâtiment, fait de pierres des champs avec un toit en ardoise et de forme carrée. Il plus grand que la plupart des autres bâtiments en ville. À l'intérieur, l'autel occupe le milieu du temple, avec d'autres espaces de culte arrangé autour de lui.
Ennemis. La force à l'extérieur du temple est divisée en trois groupes. Un (A) frappe à la porte d'entrée, un autre (B) circule dans le temple dans une foule criante, et le troisième (C) essai de brûler de la paille contre une porte arrière. Tous ces groupes ensemble submergeront des personnages de niveau 1, mais les personnages peuvent concevoir un plan avec un groupe qu'ils rencontrent dans le temple. Le groupe A se compose d'un Griffedragon (Initié de premier rang) (voir l'appendice B), deux cultistes et six kobolds. Les cultistes manipulent le bélier tandis que les kobolds sont de garde au cas où la milice de la ville monte une contre-attaque. Le Griffedragon est en charge. Les gardes kobold sont alertes, mais ils sont distraits lorsque le groupe B passe devant le temple.
Le groupe B se compose de trois cultistes, dix kobolds et deux Drakes ambusqué (voir annexe B) tournent en rond sur une longueur de 50 pieds (15 m). Cette procession de kobolds complète un circuit autour du temple environ toutes les huit minutes (deux minutes par côté).
Le groupe C se compose de deux cultistes et six kobolds qui se tiennent étroitement autour de la porte arrière du temple. Leur un petit feu produit peu de flamme, créant plutôt un prodigieux nuages de fumée épaisse qui engloutit le fond du temple et couvre les 30 pieds (9 m) de sol environnants.
Dans la fumée, tout est légèrement obscurci. Les objets ou les créatures qui sont perçues à travers plus de 15 pieds (4,5 m) de fumée sont fortement obscurcis. Les personnages peuvent se faufiler à travers les Pillards et gagnent un round de surprise contre eux, en autant qu'ils évitent le groupe B dans le processus.
Organiser un sauvetage. Pour la meilleure tentative de sauvetage des habitants de la ville, les aventuriers doivent maîtriser le groupe C et prendre contrôle de la porte arrière. Dans le temple, ils peuvent organiser une distraction pour garder les groupes A et B occupés à l'avant pendant que les citoyens de Verdure sortent par l'arrière et courent vers la forteresse ou prennent l'ancien tunnel; si les personnages l'ont déjà ouvert. Ce n'est qu'une possibilité; des joueurs intelligents peuvent trouver différentes solutions.
Les habitants de la ville sont près de la panique et ils ne prendront pas les ordres d'étrangers à moins que quelqu'un réussisse un jet de Charisme (persuasion) DD 15. Sinon, les personnages doivent localiser le prêtre de Chauntea, Eadyan FauconLune, un demi-elfe à tête plate.
Il est facile à repérer, étant la seule personne calme qu'ils peuvent trouver dans le temple, et il est heureux de les voir. Il élabore un plan avec les personnages.
Le temps presse. Alors que les personnages sont à l'intérieur du temple, rappelez-vous les coups en plein essor du bélier contre les portes d'entrée, le craquage du bois, les pierres et les torches pulvérisées qui volent à travers les fenêtres par intermittence, la fumée roulant au-dessous du plafond, et les villageois effrayés. Combien de temps reste-t-il avant l'ouverture des portes dépend de votre groupe; penseurs lents et traceurs prudents besoin de plus de temps que des déménageurs rapides. Ce qui est important Est que les joueurs se sentent pressés.
Pour créer une sensation de pression, donnez aux portes avant 30 points de frappe et laisser chaque battement de frappe infliger 1d6 de dégâts. Lorsque les portes atteignent 20 points de vie, ils ont des fissures assez grandes pour voir à travers. À 10 points les portes s'affaissent dans leurs charnières. À 5 ans, elles pourraient s'effondrer au prochain impact. À quelle fréquence rouler les dés dépend de vous! Un jet toutes les 15-20 secondes est une bonne cible pour un groupe moyen. Un jet tous les 30 des secondes pourraient être meilleures pour un groupe qui doit débattre et parvenir à un consensus, alors qu'un groupe sachant où il va, peut soutenir un jet toutes les 10 secondes. Soyez flexible, surveillez le niveau de tension des joueurs, et ne laissez personne se détendre.
Si les portes éclatent avant que le temple ne soit évacué, cette scène se transforme de mêlée moche contre le groupe A. Le Kobolds dans ce groupe préfère attaquer les villageois non armés au lieu des aventuriers. Chaque kobold tue automatiquement tue un villageois à chaque tour à moins que les personnages n'attaquent les kobolds, les couper de leurs victimes ou interférer d'autres manières. Si les habitants de la ville ont déjà évacué le temple

par la porte arrière, avant que les portes avant se séparent sous le bélier, alors les personnages peuvent effectuer un retrait de combat à travers le temple. Après que tout le monde soit sorti de la fumée à l'extérieur, ils peuvent fermer et barricader la porte arrière, puis foncer vers la forteresse ou prendre le tunnel dans le cours d'eau avec assez d'avance pour s'éloigner en toute sécurité.

Récompenses. Le sauvetage des gens du temple donne à chaque personnage 100 XP en plus des points pour tuer des monstres. Si plus de dix villageois sont morts pendant le sauvetage, réduisez ce prix à 50 XP.

Champion Demi-Dragon

Avant que tous les Pillards ne quittent la ville, leur champion lance un défi au meilleur guerrier de la ville.

De l'obscurité, une créature passe dans la lumière faible des feux mourants autour de la forteresse. Bien qu'il ressemble à peu près à un humain, il a au moins sept pieds (2m) de haut, sa peau est recouverte d'écailles bleues, ses doigts portent des griffes méchantes, et son visage a le museau et les yeux reptiliens d'un dragon.

La créature s'arrête à environ quatre-vingts mètres de la porte principale de la forteresse et balaye les murs du regard. Une ligne de fans de kobolds derrière elle. Avec leurs lances, ils exhibent quatre humains prisonniers dans la lumière faible. Vous pouvez distinguer une femme, un adolescent dans une tunique imbibée de sang et deux enfants.

Alors la créature à demi-dragon s'adresse à la forteresse. "Défenseurs de Verdure! Cela a été un triomphe cette nuit, et je me sens généreux. Voyez-vous ces quatre prisonniers pitoyables et inutiles? Nous n'en avons pas besoin, alors je vous propose un défi. Envoyez votre meilleur guerrier et combattez-moi, et vous pouvez avoir ces quatre en échange. "

L'orateur est Langdedrosa BileJaune (voir l'annexe B pour les statistiques) un demi-dragon bleu qui sert le culte du dragon. BileJaune a une troupe personnelle de seize kobolds. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcane) ou Intelligence (Nature) DD 15 reconnaît la créature en tant que demi-dragon à partir des descriptions.

L'un des défenseurs de la forteresse, le Sergent Markguth, reconnaît les prisonniers comme sa sœur et ses enfants, et il est prêt à se précipiter dans la bataille avec le demi-dragon. Escobert Le Rouge et quelques autres défenseurs le retiennent alors que CôteauNoir s'approche des personnages.

"Mes amis, vous avez démontré votre prouesse tout à travers cette nuit effrayante. Je me rends compte que c'est horrible le fardeau que je vous demande de supporter, mais l'un de vous a une meilleur la chance de vaincre cette horreur que celle de ma milice ".

Si personne ne s'avance, CôteauNoir est déçu mais dit qu'il comprend, et leur refus ne diminue en rien ce qu'ils ont fait jusqu'ici. Dans ce cas, le frère de la femme va face au demi-dragon. C'est un garde humain.

BileJaune est ravi de voir un champion s'avancer.

Il accepte ces termes pour le combat: les trois enfants seront relâché immédiatement, mais ses kobolds continueront à surveiller la femme, et ils vont la tuer si quelqu'un interfère dans la lutte - par exemple, si les archers dans la forteresse lancent leurs flèches sur lui. Indépendamment de qui gagne, la femme sera libérée quand le combat est terminé; et le vainqueur sera le dernier debout.

Le gouverneur CôteauNoir retient ses troupes dans a forteresse pendant le combat. Les aventuriers peuvent sortir s'ils veulent, mais le demi-dragon insiste sur le fait qu'ils gardent leur distance et reste entre lui et la forteresse. Si les personnages essayent de l'entourer ou se mettre en position pour une embuscade, il les avertit que ses kobolds n'hésiteront pas à tuer l'otage s'ils voient des signes de trahison. Le demi-dragon est maléfique, mais il a un profond sentiment d'honneur à propos d'une seule personne au combat. Il n'a pas l'intention de faire aucune manigance, et il n'y autorisera aucun de ses kobolds.

BileJaune est le gagnant probable de ce match, qu'il combattre le sergent Markguth ou un personnage. Quand son ennemi tombe, il frappe encore une fois; le dernier coup tue Markguth. Si BileJaune perd le combat, les kobolds sautent immédiatement pour protéger son corps et l'emmener. (BileJaune va se remettre de ses blessures nous le reverrons plus tard.) Si par une malchance BileJaune est tué ou capturé, sa place dans le nid de dragon (épisode 3) est prise par un autre demi-dragon.

Après le combat, les derniers Pillards se retirent en masse de la ville dans l'obscurité, marchant vers le sud-est.

Récompenses. Si un personnage fait face au défi et combat BileJaune, chaque membre du groupe gagne 50 XP. Si non, les personnages ne reçoivent rien pour cette rencontre. Une équipe de guérisseurs avec des kits de guérisseur et un bonus de +4 bonus en sagesse (médecine) vérifie l'aventurié blessé ou mourant, et le gouverneur CôteauNoir offre gracieusement deux potions de guérison pour le personnage blessé. Si les personnages font quelque chose qui coûte la vie d'un otage, le gouverneur CôteauNoir est furieux et ne leur propose plus aucune aide.

Développements

On suppose que lorsque les personnages voient d'abord les combats dans Verdure, ils se précipiteront pour la défendre. S'ils ne le font pas, et qu'ils voyagent avec d'autres, les PNJs avec qui ils voyagent suggèrent qu'une attaque immédiate pourrait faire tourner la marée ou tout au moins sauver de nombreuses vies. Si les personnages restent toujours loin des combats, ils voient qu'environ la moitié des assaillants partent vers minuit, les autres se retirant en petit groupes au cours des prochaines heures.

Quand le soleil vient juste de se lever, une inspection rapide montre que plus de la moitié des bâtiments sont fortement endommagés et une grande partie des richesses de la ville ont été emportées. Des centaines de blessés sont bondés dans la forteresse ou se trouvent cachés dans des caves, mais la plupart d'entre eux survivront.

Si vous utilisez la règle de l'expérience de jalon, les personnages atteignent le 2ème niveau à la fin de cet épisode.



Épisode 2 : Le Campement des Pillards

Dans la chaleur de la journée, le gouverneur CôteauNoir et d'autres leaders veulent savoir qui était derrière l'attaque sur Verdure, et pourquoi la ville était une cible.
Les Pillards se sont retirés vers le sud-est, et leurs Le sentier est facile à repérer. Un petit groupe furtif pourrait suivre la piste au campement des Pillards et rassembler des informations. Le gouverneur CôteauNoir s'approche des personnages avec une proposition: s'ils trouvent le campement des Pillards et trouvent certaines informations, il offre de payer 250 PO. Il veut savoir où se trouve le campement, combien de Pillards y sont terrés, qui sont leurs leaders, le motif de leurs attaques, et où ils envisagent de frapper la prochaine fois. Si les personnages récupèrent des objets de valeur volés dans la ville, il aimerait qu'ils reviennent, mais il le fait de son mieux pour organiser une récompense avec ce qui reste de précieux dans la ville.
Cependant, récupérer le trésor est un moindre but par rapport aux autres objectifs qu'il soulève.
Tout équipement ou fournitures dont les personnages ont besoin pour le voyage sont fournis par la ville. À mesure que les personnages se préparent à statuer sur cette mission (ou quitter la ville si elles refusent la mission), un moine blessé s'approche.

Un jeune homme s'approche de vous, boite lourdement sur sa jambe gauche bandée.
"J'ai entendu dire que vous avez l'intention de suivre les Pillards et de découvrir où ils sont partis. Je ne voudrais rien de mieux que de venir avec vous, mais dans cette condition, je vous ralentirais. Au milieu de toute cette tragédie, il n'y a aucune raison que vous auriez entendu parler du destin de mon maître, Leosin Erlanthar, mais il est important que vous le sachiez. C'est un moine de Berdusk. Il a disparu la nuit dernière, après avoir combattu dans une bataille particulièrement sauvage contre les Pillards. Certains et moi-même avons pu nous retirer dans la forteresse. Mais Leosine lui, n'est pas rentré. Nous sommes revenus ce matin pour le chercher, mais tout ce que nous avons trouvé est son bâton brisé son collier qu'il portait toujours. "

Le moine s'appelle Nesim Waladra. Après ses informations données, il continue :

"Leosin enquête sur ces Pillards depuis des mois. Je crains qu'il ait essayé d'infiltrer leur groupe lorsqu'ils se sont retirés, ou pire, il a été capturé et emmené comme prisonniers. Personne ne connaît mieux ces bandits que lui, et sa connaissance serait inestimable contre eux. Lorsque vous trouverez leur campement, veuillez chercher un signe indiquant que Leosin est là. Un de mes frères a déjà quitté Berdusk pour apporter son aide, mais ce ne sera pas avant de nombreux jours avant l'arrivée de l'aide. Tout ce que vous pourrez faire avant, serait un don du ciel. "

Nesim répond aux questions des personnages au mieux de ses capacités, mais il les exhorte également à partir rapidement. Les moines rentraient à Berdusk de la grande bibliothèque de Château-Suif, où Leosin consultait les bibliothécaires et étudiait des écrits anciens sur le folklore des dragons. Le culte du dragon étant son intérêt particulier.

Le bâton brisé n'a rien de spécial. Le collier est en cuir tressé avec un design de dragon d'argent incrusté dans le cuir. Les extrémités sont déchiquetées, comme si elles avaient été grossièrement arrachées.

À la poursuite des Pillards

Le chemin des Pillards est facile à suivre dans les prairies des Arpents Verts. Une large étendue d'herbe est foulée, mais il est impossible de déterminer précisément le nombre de Pillards. Le chemin ne confirme que ce que les personnages savent déjà: il y en avait beaucoup, et ils étaient un mélange d'humains, de kobolds et de sortes de reptiles. Un peu d'information peut être récupérée avec un jet de Sagesse (Perception) DD 15: de nombreuses empreintes de bêtes sont plus profondes sur la retraite que sur la marche de l'approche. Elles ont été imprégnées avec un butin sur le dos, mais les joueurs peuvent parvenir à cette conclusion par eux-mêmes. Il n'est pas possible de dire à cause de la confusion des empreintes si certaines sont celles de prisonniers.

Les Rangs du Culte du Dragon

Le Culte du Dragon a un processus de recrutement actif, acceptant les initiés dès leur plus jeune âge. Un initié (utilisez le bloc statistique cultiste) s'entraine pendant des mois ou des années avant d'obtenir un rang dans l'organisation, et de nombreux stagiaires ne survivent pas aux tests. Un initié qui réussit les tests doit choisir une affinité pour une couleur particulière de dragon: noir, bleu, vert, rouge ou blanc. Il ou elle est ensuite accueilli dans les rangs comme une Griffedragon.

Les rangs supérieurs du culte, dans l'ordre croissant, sont GriffeDragon, AileDragon, CrocDragon, AmeDragon et Dragophone. Il n'y a que cinq Dragophones, un par couleur de dragon chromatique. Les Dragophones actuels sont Severin (rouge), Galvan (bleu), Neronvain (vert), Rezmir (noir) et Varram (blanc).

La plupart des opérations du culte sont surveillées par les chefs locaux appelés Porteurs de Violet pour les robes de cérémonie qu'ils portent. Tous les Dragophones sont des Porteurs de Violet, tout comme les cultistes de rang inférieur nommés par les Dragophones pour présider les enclaves de culte.

Le sentier d'environ douze kilomètres menant vers le sud, est une région plus accidentée, où les plateaux rocheux remplacent les collines douces. Le terrain entre les plateaux est en grande partie plat, brisé seulement par des affleurements rocheux et des ruisseaux serpentant dans d’abruptes ravines. Les plateaux se situent de cinquante à cent pieds (15 m à 30 m) au-dessus de leur environnement et sont difficiles à escalader, sauf où les chutes de roche et l'affaissement ont créé des rampes naturelles. Les côtés en ruines des plateaux sont parsemés de grottes et de champs de rochers déchiquetés.

Les personnages peuvent avoir deux rencontres au cours de ce voyage.

Le premier est avec un groupe de Pillards qui se sont égarés derrière le corps principal. Ils sont désorganisés et querelleurs, et ils devraient être une proie facile pour les aventuriers alertes. Le deuxième groupe est une arrière-garde organisée qui surveillent spécifiquement les poursuivants de la ville.

Ils présentent une menace beaucoup plus grave.

Des Traînards

Les personnages détectent la fumée de feu de cuisson de ce groupe à plusieurs miles, car les traînards se sont arrêtés pour rôtir quelques poules de prairie pour un repas. Ils ont cherché un abri dans un endroit bas entre les collines environnantes, où de hauts rochers ont déboulé de façon désordonnée. En fait, les environs n'offrent aucune protection tout en permettant aux ennemis de se faufiler sur le site.

En observant pendant quelques minutes, les personnages peuvent discerner qu'il y a quatre cultistes humains et huit kobolds dans le groupe. Les kobolds et les humains se méfient l'un et l'autre, bien que les cultistes agissent comme s'ils étaient les patrons, leur leadership ne s'élève qu'à l'intimidation inefficace. Les armes des humains sont empilées contre un rocher, difficilement atteignables. Les kobolds ont leurs armes sur leurs ceintures.

Si le groupe est laissé seul, les kobolds prennent leur part du déjeuner mi cuisinier et se déplacer à environ cinquante mètres pour le manger, alors que les humains continuent de se disputer sur la façon pour cuire une poule et l'inutilité des kobolds comme alliés. Si les personnages choisissent de contourner ce groupe, un détour n’amène aucune difficulté. Ils pourraient rencontrer ce groupe de retardataires qui retournent à Verdure.

Si les personnages attaquent, alors qu'ils ne signalent pas leur présence (en saluant le campement par exemple), ils gagnent un round de surprise. Les humains passent leur premier tour, récupèrent leurs armes et leurs boucliers. Les Kobolds déposent leur nourriture se dispersent, puis se regroupent et contre-attaque au quatrième tour, en utilisant leurs frondes autant que possible. Ils restent et se battent aussi longtemps tant que les humains se battront. Dès que les humains seront tous vaincus, les kobolds prennent la fuite dans les collines et ne sont plus revus.

Récompenses. Prix standard XP pour les ennemis vaincus, y compris les kobolds qui ont fui. Si des cultistes sont interrogés, ils refusent de parler à moins que quelqu'un réussisse à un jet de Charisme (Intimidation) DD 15. Ils révèlent que c'est pratique standard pour un groupe d'incursion de laisser derrière lui une arrière-garde. Ils ne savent pas à quel point l'arrière-garde est puissante, mais ils s'attendent à ce qu'elle soit situé à environ un mille devant où le chemin passe entre les falaises rocheuses. Ils peuvent aussi décrire le campement des Pillards et son emplacement. De plus ils savent que certains prisonniers ont été emmenés de la ville mais pas combien ou s'ils incluent un moine demi-elfe.

Ils savaient que le raid était pour le butin, car on leur a dit de ramasser spécifiquement de l'or, des gemmes et d'autres objets de valeur et il était interdit de faire du pillage pour eux-mêmes. Les cultistes savent qu'ils préparent "le grand trésor pour honorer la Reine Dragon ".
Les kobolds capturés parlent librement, mais la plupart de ce qu'ils Disent n'est que du mensonge. Ce n'est pas parce qu'ils essaient de tromper leurs ennemis, mais parce qu'ils diront quelque chose, peu importe les bizarreries, si cela leur permet de gagner leur liberté.
Les cultistes ont 28 PA parmi eux, en plus de leurs armes bon marché. Les kobolds, qui ont pillé malgré leurs ordonnances, ont un sac contenant des chandeliers en étain, des plats à base d'argent, et quelques charmes religieux de Chauntea tirés d'un sanctuaire.

L'arrière garde

Si les personnages apprennent l'emplacement du campement et le site probable de l'arrière-garde des retardataires, ils peuvent utiliser cette information pour contourner entièrement cette rencontre.
En fait, ce serait la chose intelligente à faire, à la fois parce qu'il aurait une bagarre préjudiciable et parce que si l'arrière-garde était anéantie, les leaders du culte se demanderaient pourquoi ils n'ont jamais signalé leur retour. Le meilleur résultat pour les personnages est que l'avant-poste rentre à l'heure correcte.

L'arrière-garde se compose d'un **vétéran**, de six cultistes et de deux acolytes. Le vétéran et les cultistes ont des lances pour les combats à distance et en mêlée. Ils sont situés dans une zone où la piste serpente à travers un espace entre deux affleurements. Des ennemis embusqués sont cachés dans les roches, à 12 à 15 pieds (4 à 4,5 m) au-dessus du niveau du sol. Les personnages peuvent détecter l'embuscade, en fonction de ce qu'ils savent et comment ils approcheront de la zone.

• Si les traînards ont décrit l'emplacement probable de l'embuscade pour les personnages, il peut être reconnu à 200 mètres de distance avec un jet de Sagesse (Perception) DD 10.
• Si les retardataires ont mentionné l'arrière-garde mais n'ont pas décrit l'endroit, il est reconnu comme un bon endroit pour une embuscade à 100 mètres de distance avec un jet de Sagesse (Perception) DD 15.
• Si les personnages n'ont pas été prévenus au sujet de l'arrière-garde, quelqu'un voit un visage dépasser un jet de Sagesse (Perception) DD 20, mais pas avant que les personnages soient à moins de 20 mètres.
• Si les joueurs affirment qu'ils surveillent les éventuels embuscades, donnez-leur de l'avantage lors de ces contrôles.

L'arrière-garde a une double mission. Il doit arrêter toute petite foule d'intrus qui s'amène dans la piste, ou harceler et retarder un groupe plus imposant et envoyer un message au campement que des problèmes approchent. Le gardien décide qu'il a assez d'avantage contre un groupe de cinq ou six aventuriers pour faire face au problème sur place, pourvu qu'il n'affaiblisse pas sa force en envoyant un coureur à Frulam Kelley. Si le groupe d'aventure contient sept caractères ou plus, vous pouvez faire en sorte que le garde harasse l'ennemi et expédie un coureur au campement, ou vous pouvez ajouter des cultistes jusqu'à ce qu'ils dépassent les personnages de deux ou trois, puis laissez les cultistes prendre position.



Frulam Kelley

Si les personnages entrent dans le piège, les cultistes se jettent sur eux. Chaque personnage doit réussir sur un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ou prendre des dégâts de 2d12 de chutes de pierres tombantes (la moitié des dégâts sur une sauvegarde réussie). L'attaque des rochers constitue le round de surprise des cultistes. Ensuite, ils utilisent des attaques à distance jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de munitions ou que les héros les forcent à se mêler. Parce qu'ils sont positionnés dans les rochers au-dessus des personnages, les cultistes sont au trois quarts à couvert des attaques par le bas (+5 bonus à la CA). Pour atteindre les ennemis, les personnages doivent parcourir les roches. La distance est de seulement 10 à 15 pieds (3 à 4,5 m) et aucune vérification de la capacité n'est nécessaire, mais les roches sont des terrains difficiles.

Dévelopments

Ces Pillards sont distinctement différents des retardataires antérieurs. Tous sont habillés avec des tuniques en cuir noir similaires (mais pas identiques) avec des manteaux noirs évasés. Ce sont des cultistes spécialisés. S'il est capturé, rien de moins qu'un jet de Charisme (Intimidation) DD 20 ne peut contenir d'informations. Même avec cela, tout ce qu'ils révèlent, c'est qu'ils sont initiés dans le Culte du Dragon, les noms de leurs dirigeants (Rezmir, Frulam Kelley et Langdedrosa BileJaune), et que le raid sur Verdure était pour recueillir du trésor pour les dragons. Rezmir dépasse les autres dirigeants.





Récompenses. Remplissez le standard XP pour les ennemis vaincus. Les cultistes n'ont pas de trésor, mais leurs costumes et armes du culte du Dragon peuvent être inestimables lorsque les personnages tentent d'entrer dans le campement des Pillards.

Le Campement

Les cultistes ont installé leur campement dans le creux d'un plateau rocheux qui se forme à peu près comme un fer à cheval. La partie inférieure du plateau s'élève doucement des terres environnantes, mais elle pénètre rapidement et monte à une hauteur de 150 pieds (45 m) au-dessus du paysage. Les rochers forment des tas à la base des falaises. Les étages de divers niveaux et le haut du plateau sont recouverts d'herbes longues, et les arbustes poussent dans par taches.

Caractéristiques générales

Les rochers. Les rochers sont des terrains difficiles et fournissent les trois quarts de couverture (abri).

Broussailles. Les broussailles autour du site atteignent une hauteur de 4 à 6 pieds (1,2 à 1,8 m). Elles sont difficiles et dense, ce qui rend le terrain ardu et offre trois quarts de couverture aux cibles y étant abritées.

Grottes. Les côtés abrupts du plateau sont parsemés de grottes peu profondes. Les rochers ou la broussaille dissimulent commodément beaucoup d'entrées de grotte. Les personnages qui ont besoin de faire un long repos peuvent facilement trouver une caverne sécurisée pour se cacher.

Tours de garde. Les cultistes ont construit deux tours de garde au campement, une à l'entrée du creux et une au sommet du plateau. Ces tours sont de 20 pieds (6 m) de haut et sont fabriqués à partir de bois bruts attachés avec une corde. Ils sont assez grands pour quelques vigies. Les kobolds sont à l'embouchure de la tour, tandis que les guerriers humains sont au-dessus. Les gardes ont des cornes à souffler lorsqu'ils doivent signaler une alarme.

Les prisonniers. Les prisonniers des cultistes sont gardés dans la région 1. Actuellement, seulement huit prisonniers sont dans le campement, sans compter le Leosin. Au cours de la journée, ils sont placés sous la garde de quatre GriffeDragons (voir l'appendice B). La nuit, ils sont attachés à un poteau dans leur cabane pour empêcher leur évasion. Leurs chaînes sont sécurisées par une seule chaîne et un verrou qui peut être ouvert avec une clé portée par l'un des gardes ou avec des outils de voleurs et un jet de dextérité DD 10 réussi. La chaîne peut être brisée avec un jet de force DD 20. Cinq des prisonniers sont de Verdure, et les trois autres proviennent de raids antérieurs contre des hameaux et de petits villages agricoles au sud et à l'est. Il y avait plus de prisonniers avant, mais beaucoup sont morts du surmenage et des mauvais traitements. Si une situation se développe là où les prisonniers libérés doivent se battre, utilisez des statistiques de roturiers pour eux.

Pentes. Les côtés du plateau augmentent brusquement, tandis que le terrain au milieu dénivelle progressivement vers l'est. Une longue échelle est attaquée sur la falaise, de sorte que les gardes peuvent atteindre le haut de la tour de garde. Les falaises ont des poignées et des pitons pour l'escalade, donc aucun jet de mort n'est nécessaire dans des circonstances normales. Si les personnages sont pressés, un jet de Force (Athlétisme) DD 10 est nécessaire pour faire la montée sans tomber.

Si les personnages s'inquiètent d'agir sans bruit, un contrôle de Dextérité (Discrétion) DD 10 réussi garantit qu'aucune roche ne se détache ni ne s'écroule.

Tentes. Les Pillards vivent dans des huttes circulaires munies de poteaux en bois ou en os étroitement espacés recouverts de peau, de boue et de gazon. Les cabanes varient en diamètre de 10 pieds (3 m) à 25 pieds (7,5 m), et en hauteur de 5 pieds à 10 pieds (1,5 à 3 m). (Les symboles sur la carte représentent des grappes de tentes.) Ceux dans l'entrée creuse du terrain (niveau 1 sur la carte) sont grossièrement construites et décorées avec des crânes d'animaux. Celles-ci sont occupées par des kobolds. Les cultistes occupent les huttes au niveau 2, qui sont plus robustes, plus propres et décorées avec des dessins peints représentant des dragons. Quelques tentes au niveau 2 sont mises de côté pour les prisonniers.

La grande tente de la zone 2 est séparée des autres par un espace ouvert. Elle est réservée à Rezmir, Frulam Kelley et Langdedrosa BileJaune. Une garde d'honneur de quatre **vétérans** et quatre **drakes** (appendice B) surveille cette tente jour et nuit. Ils ne dorment pas à leurs postes, et ils n'écoutent pas d'histoires ou de plaidoyers. Leur travail est de garder tout le monde à l'écart de la tente de leurs chefs, et ils sont fanatiques à ce sujet.

Seuls les acolytes et les adeptes que les gardes connaissent de vue et de la voix sont autorisés à approcher.

Alerte au Campement

Pour le premier jour suivant le raid, les cultistes sont tous deux exaltés avec le résultat et épuisés. Rezmir ne s'attend pas à un défi sérieux de la ville, et les membres plus lents du groupe d'incursion et les blessés à pied se retrouvent dans le campement après le raid.

La situation au campement est confuse et la sécurité est incertaine. La plupart de ces Pillards sont des mercenaires et des bandits, et même les cultistes dévoués portent des uniformes reconnaissables lors de raids. Personne ne demande aux retardataires des mots de passe ou signaux de sécurité. Les Pillards sont simplement confiants qu'aucun ennemi ne les a suivis jusqu'à présent.

Les personnages peuvent marcher directement dans le camp sans que leur identité soit sérieusement remise en cause. En fait, plus ils sont audacieux, plus ils sont susceptibles de se fondre dans la masse.

Les joueurs peuvent être tentés de rester caché et observer pendant la journée et à ne pas être tenter d'entrer dans le camp jusqu'à la tombée de la nuit. Cela peut aussi fonctionner, mais se cacher dans le noir est plus susceptible d'attirer des soupçons que de simplement marcher comme si ils appartenaient au campement.

Le risque principal est que quelqu'un reconnaisse les personnages des combats à Verdure. Demandez à chaque personnage un jet de Charisme DD 5. Le succès signifie que personne ne se souvient du visage du personnage, mais l'échec signifie que, à un moment donné (pas nécessairement immédiatement, mais lorsque la reconnaissance serait la plus dramatique), quelqu'un dans le camp reconnaît le personnage.

Si les personnages portent un insigne du Culte du Dragon pris de l'arrière-garde, les personnages ont un désavantage sur ce jet car personne n'est en uniforme au campement à ce moment. Le personnage qui a fait face à BileJaune en tête-à-tête a cependant un penalty de 4 points. Si ce personnage vient face à face avec le demi-dragon, la reconnaissance est automatique.

Au fur et à mesure que le jour se déroule et que l'agitation cesse, le campement devient plus calme et mieux organisé. Les gardiens reprennent leurs habitudes normales. Si les personnages ne sont pas entrés au campement avant le coucher du soleil du premier jour, ils trouvent cela plus difficile, car il y a très peu de trafic dans le campement et hors du campement pendant une journée normale. Ils auront besoin d'une bonne histoire et d'un succès au jet de Charisme DD 10 Charisme (Persuasion) pour passer devant une station de garde de cinq gardes. Ce contrôle de Persuasion ne peut être effectué qu'une seule fois pour le groupe; ils ne peuvent pas se sortir d'un échec. Une fois que la possibilité initiale d'entrer dans le campement est passée, les personnages doivent recourir à la discrétion ou à la tromperie pour entrer. Par exemple, les personnages qui escaladent le plateau de l'est pourraient utiliser une touffe de broussaille pour se couvrir jusqu'à la falaise qui domine le campement. De là, ils pourraient observer ou descendre les rochers sous couvert de l'obscurité.

Tout le camp est en alerte si des corps de sentinelles ou de cultistes assassinés sont découverts. Un kobold mort ne causera pas beaucoup d'alarme, mais beaucoup de kobolds morts le feront. Si le camp est en alerte, chaque personnage doit effectuer un jet de Charisme DD 15. Une défaillance signifie que le personnage a été repéré comme un étranger et un infiltré. Le témoin se met à crier, ce qui attire rapidement une foule. Un jet de 10 ou moins signifie que quelqu'un a reconnu le personnage lors des combats à Verdure.



Langderosa BileJaune

Les personnages ont la chance de s'en sortir s'ils passent immédiatement à l'attaque et commencent à sortir du campement, mais s'ils retardent ou font des histoires, une bande de cultistes qui les dépasse de cinq contre un les entoure.
Si les personnages essayent d'estimer les nombres dans le campement, ils comptent environ cent kobolds et un mélange de bandits, de gardiens et de cultistes totalisant environ quatre-vingt et un renouvellement illimité si les personnages ont l'idée de les combattre tous.

Capturé!

S'ils sont capturés, les personnages sont désarmés, leurs mains sont attachées, et ils sont amenés devant Frulam Kelley pour jugement. Un à un, elle leur demande qui ils sont, d'où ils sont venus, et ce qu'ils font dans son campement.

- Si quelqu'un a été reconnu lors des combats dans Verdure, peu importe ce que disent les personnages, Kelly les condamnera tous à être exécuté le lendemain, après avoir passé la nuit liée à un poteau aux côtés du moine Leosin. Les personnages ont une nuit pour échapper à leur sort. Ils pourraient se défaire de leurs liens, suborner ou charmer un cultiste pour les libérer, ou créer une utilisation intelligente pour un sort mineur. Si tout le reste échoue, Leosin révèle qu'il a un couteau caché avec lequel ils peuvent se libérer.
- Si les personnages admettent qu'ils venaient de Verdure et qu'ils sont des ennemis du culte, l'effet est le même que s'ils avaient été reconnus.
- Si les personnages se trouvent devant Kelley, affirmant qu'ils sont de nouvelles recrues et que tout cela est une erreur, par exemple, ou qu'ils étudient le culte avant de décider de le rejoindre, comparez ensuite leurs jet de Charisme (Persuasion) au jet de Sagesse de Kelley pour déterminer si elle les croit. Vous pouvez autoriser un avantage ou un désavantage sur le jet lorsque les mensonges de quelqu'un sont particulièrement plausibles ou invraisemblables. Faites correspondre les jets individuellement pour chaque personnage. Ceux que croient Kelley sont libérés, mais sont surveillé et arrêté s'ils tentent de quitter le campement. Ceux que Kelley ne croit pas sont condamnés à mourir comme ci-dessus.

Exploration du Campement

Les personnages peuvent en apprendre beaucoup sur le campement. Si les personnages posent des questions en tant que membres du culte, ils peuvent parler à d'autres cultistes et les interroger (avec attention) sur les plans du culte et les objectifs à long terme. La plupart des cultistes devraient être considérés comme indifférents quant à l'observation de leurs réactions ou tentant de gagner leur confiance. Les Kobolds sont moins malléables et devraient être considérés comme hostiles lorsque les personnages font des recherches ils devront faire un jet de Charisme pour évaluer leurs réactions.
Les personnages peuvent apprendre les informations suivantes par observation et interrogation. Ils doivent faire attention, cependant, à ne pas attirer l'attention pour poser trop de questions ou se pencher sur des choses qui ne sont pas de leurs affaires. Chaque fois qu'ils se montrent "trop curieux", n'hésitez pas à demander un jet de Charisme pour voir si quelqu'un les reconnaît de la bataille de Verdure.

- C'est un camp du culte du dragon: louez la gloire de Tiamat! (Certains cultistes étendent leur main droite avec les doigts tendus pour représenter les cinq têtes de Tiamat lorsqu'ils louent sa gloire. D'autres recourent deux doigts, pour montrer que la force de Tiamat est cachée. Ce n'est pas obligatoire, mais les adeptes et les cultistes pur et dur semblent favorables à ceux qui le font sincèrement.)
- Ce n'est pas tout le monde ici qui sont des membres à part entière du culte. Beaucoup sont de nouveaux initiés qui travaillent à la soumission totale, et beaucoup d'autres sont de simples mercenaires, embauchés pour renforcer la force du campement lors de raids ou s'ils devaient être attaqués.
- Les kobolds sont là parce que leur attitude naturelle de vénération envers les dragons les rend faciles à manipuler par Rezmir et d'autres cultistes de haut rang, mais ils ne sont pas bien aimés ou acceptés par les autres races.
- Les chasseurs qui apportent de l'antilope et d'autres grands animaux des prairies nourrissent le campement. Les cultistes et leurs alliés en mangent une bonne partie, mais les surplus sont stockés dans la grotte pour nourrir les dragonets.
- Le culte a effectué des raids au proche ou au loin pour recueillir des trésors. Verdure était la cible la plus proche du campement, la plus grande de toutes les villes qu'ils ont attaquées, et la plus rentable: louez la gloire de Tiamat!
- Les prisonniers sont utilisés pour le travail manuel. Dans le passé, quelques-uns se sont «convertis» et devenus des membres fidèles du culte, mais la plupart d'entre eux ont subis des travaux excessifs et une sous-alimentation. Ensuite, ils sont donnés aux drakes en pâture ou envoyés dans la grotte pour nourrir les éleveurs.
- La grotte située au fond du campement (zone 4) est interdite à tous, sauf à ceux qui ont été déminés par Kelley et Rezmir, qui comprend une poignée de gardiens et de kobolds. La grotte reconnu dans le campement comme «la garderie», et c'est un secret connu que Rezmir envisage d'y faire éclore des oeufs de dragon.
- Le demi-dragon noir, Rezmir, est venu dans la région il y a quelques mois, et elle a installé le campement. Kelley gère les opérations quotidiennes.
- Le demi-dragon bleu BileJaune est la main droite de Kelley et est rarement loin de son côté. Il a un sens rigoureux d'honneur, mais vaut mieux ne pas le mettre en colère.
- La mère des dragons - louez la gloire de Tiamat - reviendra, et quand ce jour viendra, tout le monde tremblera devant sa majesté!
- Le moine est le principal intérêt de Rezmir. Pourquoi voudrait-elle garder la créature en vie de cette façon? Qu'est-ce que Rezmir espère apprendre de lui, se demande-t-on, mais vous ne voudriez pas être dans la peau de ce demi-elfe, ou ce qu'il en reste, lorsque le questionnement deviendra sérieux.
- Le pillage des établissements situés à proximité est stocké dans la grotte. Personne, sauf Rezmir, ne connait la grosseur du trésor, mais la pile semble énorme.

En plus d'être reconnu, le principal risque de passer du temps dans le campement des cultistes est d'être obligé d'effectuer des corvées. Les personnages peuvent être choisis par un officier pour passer quelques heures à aider à la préparation des aliments, à monter la garde dans une tour, à pratiquer un exercice d'arme ou même à nettoyer les animaux (un emploi habituellement réservé aux prisonniers, mais actuellement le nombre de prisonniers dans le campement est faible).

Leosin Erlanthar

Le moine est attaché à un poteau à l'arrière du camp (zone 3). Il a été sévèrement battu, et on lui a refusé de la nourriture et de l'eau dans un effort pour briser son esprit. Rezmir sait par des informateurs à travers la côte de l'épée que Leosin a fait des recherches à propos du culte récemment. Le Dragophone veut savoir qu'est-ce que Léosin a appris et avec qui il a partagé ses informations. Rezmir considère comme un coup de chance incroyable que Léosin a été capturé lors du raid.



Leosin Erlanthar

En fait, ce n'était pas une chance, du moins pas pour Rezmir. Leosin avait étudié ses attaques précédentes et avait conclu que le moment était venant pour le culte d'atteindre une cible plus grosse et il savait que Verdure était prospère mais mal défendu, ce qui en faisait la cible la plus probable. Donc, quand il a estimé que le moment était bon. Il a visité la ville dans l'intention de rester jusqu'à ce que quelque chose se produise. Ses observations ont porté fruit. Leosin s'est séparé de son peuple pendant la nuit et a suivi les Pillards quand ils ont reculé, en espérant en savoir plus sur les plans du culte et l'emplacement de leur campement. Rezmir l'a repéré après le lever du soleil, et le moine a rapidement été capturé et séquestré.

Cette partie du plan de Leosin a bien fonctionné. Il connaît maintenant la plupart des informations énumérées ci-dessus dans «Exploration du camp». Malheureusement pour lui, la captivité a été plus brutale qu'il ne l'avait prévu, et bien que son esprit et sa volonté soient encore solides, il est dans un état physique très lamentable.

Malgré le danger, Leosin n'est pas entièrement heureux d'être sauvé si les personnages viennent le libérer. Il croit qu'il peut en apprendre davantage, et il est prêt à prendre le risque. Il est trop faible pour résister, cependant, de sorte que les personnages peuvent facilement l'emmener contre sa volonté si c'est ce qu'ils veulent faire. Il peut se déplacer sans aide à une vitesse de 20 pieds (6 m) et se bat comme un roturier avec un désavantage sur les jets d'attaque. Si les personnages ne le font pas sortir du campement, Leosin reste seul. Il refuse de parler plus tard.

Si les personnages sont capturés et emprisonnés aux côtés de Leosin et tentent de s'échapper, il révèle qu'il a un petit couteau caché dans sa botte. Ils peuvent l'utiliser pour couper leurs liens. L'absence de Leosin est notée dans les cinq minutes s'il est enlevé et une alarme est déclenchée dans le campement. Placer un mannequin à sa place retarde la découverte de vingt minutes. Le remplacer par mort ou un inconscient (de préférence un demi-elfe) assure aux intrus une avance de deux heures avant que a fuite ne soit remarquée.

Récompenses

Remplissez le standard XP pour les ennemis vaincus. Cet épisode n'implique pas beaucoup de combats, mais il présente de nombreux défis, et les personnages devraient être récompensés pour les surmonter. Les prix énumérés ci-dessous ne sont que des recommandations; ajustez-les et ajoutez-les comme bon vous semble. Les personnages peuvent atteindre le 3ème niveau s'ils agissent avec prudence et capitalisent sur toutes les possibilités offertes par le campement, mais ce n'est pas essentiel qu'ils le font.

- Si vous utilisez la règle de l'expérience de jalon, les personnages atteignent le 3ème niveau lorsqu'ils complètent cet épisode.
- Pour entrer et sortir du campement des cultistes sans provoquer d'alarme ou d'être attraper: 100 XP par personnage.
- Pour entrer et sortir du camp des cultistes sans remuer de suspicion: 100 XP supplémentaires par personnage.
- Pour sauver Leosine: 250 XP par personnage.
- Pour laisser un mannequin ou un leurre à la place de Leosin: 50 XP supplémentaires par personnage.
- Pour sauver d'autres prisonniers: 25 XP pour chaque prisonnier sorti du campement en vie.
- Pour chaque information indiquée sous "Exploration du camp", que les personnages apprennent seuls (non pas révélés par Leosin): 25 XP par personnage.

Lorsque les personnages arrivent en toute sécurité à Verdure vraisemblablement avec Leosin avec eux, il peut les renseigner sur tous les détails qu'ils ont manqués lors de leur enquête sur le campement du culte. Les moines qui l'ont accompagné sont ravis de le revoir en vie, et les familles de tous les autres prisonniers libérés sont également reconnaissantes pour le retour de leurs proches. Le gouverneur CôteauNoir paie aux personnages leurs promesses de 250 PO chacun et les loue publiquement de leur courage et leur audace.



Episode 3 : Écloserie de Dragons

Après son expérience en captivité, Leosin a besoin de plusieurs jours pour se remettre. Quand il est à nouveau en bonne santé, il a l'intention de voyager vers le nord pour Elturel pour transmettre ce qu'il a appris de Ontharr Frume, un paladin de Torm qui partage son inquiétude face à la récente explosion d'activité du Culte du Dragon. Il une faveur de demander aux personnages.

"Après tout ce que vous avez déjà fait pour moi personnellement et pour les personnes de Verdure, je déteste vous en demander plus. Mais le besoin est grand, et j'ose espérer que vous pourrez m'aider une fois de plus. J'ai besoin que vous retourniez au campement des cultistes. Vous connaissez la façon de le faire maintenant. Si les cultistes se préparent à mener un autre raid, ou un grand contingent de ceux-ci est en marche, ou si quelque chose de substantiel est transporté dans ou hors de cette grotte, je dois le savoir. Si vous avez l'opportunité d'entrer dans le camp et d'y espionner à nouveau, ce serait la façon idéale de repérer tout ce qui a changé." "Je ne recommande pas de vous laisser capturer pour cela par contre", ajoute-t-il avec un sourire espiègle.

Si les personnages travaillaient comme gardiens de caravanes, Leosin offre de faire correspondre tout ce que leur employeur précédent les payait plus 20 pour cent. S'ils sont actuellement au chômage, il leur offre 150 PO chacun. Il est prêt à marchander; Cette mission est importante, et personne d'autre n'est disponible et Leosin ne voit pas qui d'autre il pourrait engager. Si les personnages l'acceptent, il leur dit de le retrouver à la ville d'Elturel plus tard, à la fois pour faire leur rapport et pour collecter leur salaire. S'il a déménagé avant d'arriver à la ville, ils peuvent parler au paladin Ontharr Frume à la place.
Le moine ne croit pas qu'il soit essentiel que les personnages se rendent au camp immédiatement. Il ne s'attend pas à ce que les cultistes modifient soudainement leurs plans ou leur mode de fonctionnement. Leosin a tort à ce sujet, car il ne réalise pas combien sa présence à Verdure a alarmé le Dragophone. Rezmir sait que Leosin enquête sur le Culte du Dragon, mais elle ne sait pas si l'apparition du moine à Verdure a été une coïncidence ou un signe que le plan du culte a été compromis. Elle n'est pas disposée à prendre des risques: elle se dirige immédiatement vers le nord avec le trésor accumulé.

Le Campement Abandonné

Lorsque les personnages retournent dans la zone du campement, ils le trouvent principalement abandonné. (S'ils étaient restés, ils ont auraient été témoins de l'abandon du campement.) Les huttes puantes des kobolds (celles du niveau 1) ont été brûlées, mais les cabanes du niveau 2 et les deux tours de garde sont encore là. Tout le monde peut déterminer à partir de pistes que les cultistes sont partis en petits groupes dans toutes les directions. Un jet de Sagesse (Perception) DD 10 révèle que la plupart des chariots et des animaux de trait du campement se sont déplacé en file indienne vers l'ouest.

À gauche dans le campement il y a des chasseurs, les kobolds semblent être avec les demi-dragons dans l'écloserie, Frulam Kelley, ses gardes, et Langdedrosa BileJaune. Seulement les chasseurs utilisent encore les huttes. Tous les autres vivent dans la grotte de l'écloserie. L'activité et les gardes autour de l'entrée de la grotte devraient être ce qui attire le plus l'attention des personnages.

La plupart des matins, les chasseurs se rendent sur les prairies pour chasser l'antilope et d'autres gros gibiers. Ils voyagent à cheval et apportent un cheval supplémentaire pour rapporter leurs prises au campement. Les chasseurs ne rentrent pas nécessairement au campement tous les soirs. Ils restent dehors jusqu'à ce qu'ils aient beaucoup de viande à ramener. La chasse sur les Arpents Verts est bonne, donc ils ont rarement besoin d'y passer plus d'une nuit ou deux. Quatre scouts agissent comme des chasseurs; jetez un d4 pour déterminer le nombre de personnes dans le campement lorsque les personnages arrivent. Ils ne sont pas des cultistes, de sorte qu'ils n'ennuient pas les personnages qui entrent dans le camp, ne les attaquent ou même n'alertent les cultistes. Ils considèrent que la garde s'occupera d'eux.

Ils sont un groupe taciturne, donc ils ne seront pas très avenants pour répondre aux personnages. Ils conversent plus librement avec les rôdeurs, mais pour la plupart des étrangers, ils se contentent de les croiser, de tordre la tête, de grogner et de leur répondre une ou deux fois. Si les personnages conversent avec eux, ces chasseurs peuvent raconter comment le campement a été dissous quelques heures après la découverte de l'évasion du demi-elfe capturé. Les caisses qui étaient dans la grotte étaient chargées sur des chariots ou des animaux et transportées vers l'ouest. Quelques Pillards sont restés dans la grotte: le porteur de violet (Kelley), l'«Homme-Dragon» (BileJaune), les meilleurs guerriers et les «chiens-dragons» (kobolds). Tant que les cultistes paient bien pour de la viande fraîche, les chasseurs continuent à chasser pour eux. Quoi qu'il en soit, la grotte est préoccupante.

Une recherche approfondie du camp prend environ dix heures. Permettre aux personnages de faire un jet de sagesse (Perception) après la première heure. Un jet réussi signifie que le personnage se rendent compte que, bien qu'un peu de matériel ait été laissé derrière, c'est seulement bon pour les poubelles: poterie fissurée, couteaux rouillés, vêtements souillés et literie, des ustensiles de cuisine bon marché et du vin passé au vinaigre. Certaines choses pourraient être utiles aux gens de Verdure qui ont tout perdu dans les feux, mais cela n'a aucune valeur en tant que trésor.

Caractéristiques générales

La seule question d'intérêt restante dans le campement est la grotte elle-même (zone 4 sur la carte du campement), que les personnages peuvent voir du campement. Là, les personnages trouvent les cultistes qui sont restés derrière, une masse d'oeufs de dragon, le cadre spécial des kobolds qui gardent les oeufs, et les nombreux pièges des kobolds pour défendre leur maison.

Ces oeufs sont importants pour le culte, mais ils ont été jugés trop près de l'éclosion pour être déplacés en toute sécurité. Rezmir les a laissés avec ce qu'il croyait être une force de garde adéquate sous Frulam Kelley et Langdedrosa BileJaune.

Plafonds. Les plafonds de la caverne sont de 15 pieds (4,5 m) de haut. Les plafonds dans les chambres des humains (zones 11, 12 et 13) sont 10 pieds (3 m) de haut.

Lumière. Pendant la journée, les zones 1 et 2 sont éclairées et les zones 3 et 4 sont légèrement éclairées par la lumière extérieure. Toutes les autres zones sont dans l'obscurité à moins que la zone n'indique le contraire.

Son. Les cavernes sont remplies de faibles sons: du goutte à goutte, grignotements de rongeurs, craquements de lézards, le vent sifflant à travers l'entrée. Ces sons souterrains normaux camouflent les cliquetis, les bruits sourds, la toux et la parole des kobolds et des cultistes. La résonnance su son se propage le long de la chambre principale (zones 1-5), donc un combat à cet endroit peut être entendu dans les autres chambres. Ailleurs, les sons normaux se dispersent de manière confuse et se perdent dans le bruit de fond. Le bruit d'un cri porte sur une longue distance, et le son d'un combat traverse 30 pieds (9 m) de tunnel et attire l'attention si le combat dure plus de 3 tours.

Monstres errants

Les Kobolds se déplacent librement dans les chambres et s'occupent de leurs affaires. Les personnages ont la chance de rencontrer ces kobolds errants au hasard. Jetez un d6 toutes les fois que les personnages entrent ou ré-entrent dans les zones 3 à 10. Sur un jet de 1, des monstres sont présents. Voit la table plus Épisode 3 pour déterminer ce qu'ils rencontrent. Ces monstres trouvés au hasard sont ajoutés à toutes les créatures mentionnées dans la description de la zone. Veillez à ce que ce jet se déroule avant que les personnages entrent dans la zone, car les deux groupes ont une chance de se faire surprendre.

Episode 3 Rencontres

D6	Rencontre
1	4 kobolds
2	6 kobolds, 2 kobolds ailés
3	3 kobolds ailés
4	5 kobolds ailés
5	2 kobolds ailés, 1 drake garde (appendice B)
6	2 drakes ambusqué (appendice B)

1. Entrée de la Caverne

L'entrée de la grotte est haute et large, mais le plafond abaisse rapidement jusqu'à 15 pieds (4,5 m) de hauteur. Les gardes debout à l'intérieur de l'entrée sont deux GriffeDragon (voir l'appendice B). Ils se positionnent à environ 30 pieds (9 m) à l'intérieur de la grotte et restent près des murs et de la colonne, de sorte que, même s'ils ne sont pas cachés, ils ne sont pas aisément remarquables. Les personnages qui observent la caverne d'une distance - de la région du plateau où le terrain monte du niveau 1 au niveau 2, par exemple - repèrent l'un des GriffeDragon. Si les personnages marchent ouvertement à travers le campement, les GriffeDragons les repèrent automatiquement et se retirent vers la zone 2 dans la grotte, pour mettre en place une embuscade. Si les personnages s'approchent doucement de la grotte par les côtés, ils ne seront pas repérés. Ils ont alors la chance de surprendre les GriffeDragons.

2. Passage dissimulé (2 à 3).

Si les gardes à l'entrée ont repéré l'approche des personnages, ils attendent ici jusqu'à ce que les personnages viennent en vue, puis essayez de faire une embuscade. Déterminer la surprise normalement.
Le passage à la fin de cette alcôve est profondément ombragé et caché par un pli habilement coupé dans la roche. Il est évident pour toute personne qui se dirige vers la fin de l'alcôve, mais d'ailleurs dans la caverne, elle ne peut être repérée qu'avec un jet de Sagesse (Perception) DD 20. Les escaliers jusqu'à la zone 3 sont piégés. Voir la description de cette zone pour plus de détails.

3. Culture de Champignons

Les kobolds cultivent des champignons dans cette caverne pour compléter la viande apportée par les chasseurs. Les champignons mélangés parmi les champignons mondains sont des champignon Violets. La descente du plancher de la zone est de 10 pieds (3 m). Les escaliers sont piégés; voir ci-dessous.

De l'entrée de cette caverne jusqu'au fond de celle-ci, il y a une descente de 10 pieds (3 m). À votre droite, de larges marches sont grossièrement taillées dans une rampe en pierre naturelle. La caverne ci-dessous est tapissée d'une profusion de champignons allant de quelques pouces de haut à presque aussi grand qu'un adulte humain. Deux chemins mènent à travers les champignons: l'un à droite et l'autre à gauche.

Rien de distinctif dans les chemins ne demande une inspection précise.
Le chemin à droite est flanqué de quatre champignon Violets, tandis que le chemin à gauche est exempt de ces croissances dangereuses. Les champignon Violets peuvent être repérés parmi tous les autres champignons avec un jet Intelligence (Nature) DD 15 réussi, mais seulement à partir de la base des marches, et non à partir du sommet. De même, une inspection minutieuse du chemin révèle que seul le sentier de gauche a un usage intensif.

Escaliers piégés

Les escaliers sont construits de sorte que les marches les plus basses s'effondrent dans une rampe qui envoie un personnage juste à la base des champignon Violets. Lancer un dé quand chaque personnage descend les marches; sur un jet impair, le personnage déclenche le piège. Un personnage qui cherche activement un piège dans les escaliers peut trouver la marche piégée avec un jet de sagesse (Perception) DD 15 (Perception) réussi. Les kobolds et les gardes savent où éviter de marcher, bien sûr.

4. Repaire des Stirges

Certains champignons de la zone 3 occupent cette zone, mais c'est principalement l'antre d'une colonie de chauves-souris. Caché parmi les chauves-souris il y a dix striges. Les chauves-souris sont présentes seulement du lever au coucher du soleil, mais les stirges sont toujours là. Normalement, les proies des stirges sont les chauves-souris abondantes et laissent les autres résidents de la grotte tranquille, mais pas toujours.
Les personnages remarquent des chauves-souris mortes sur le sol (victimes des stirges). Si cela amène quelqu'un à regarder vers le haut, décrivez comment le plafond est tapissé de chauves-souris avec un jet de sagesse (Perception) DD 10 réussi. Pour éviter de surprendre les chauves-souris, les personnages doivent procéder très silencieusement. Cela nécessite un test de Dextérité (Discrétion) DC 10 réussi. Si trois ou plusieurs personnages échouent, les chauves-souris sont effrayées par le bruit, tombent du plafond et volent dans la caverne dans un nuage aveuglant de rongeurs qui claquent et grincent. Les chauves-souris ne présentent aucun danger, mais leur vacarme noie les autres bruits et rend impossible de voir à plus de 5 pieds (1,5 m). Elles alertent également les stirges, et ces suceurs de sang opportunistes attaquent dans la confusion. Les stirges gagnent un bonus de +2 à la CA dans la tempête de chauve-souris.
Les chauves-souris se calment et retournent à leur perchoir au plafond après cinq minutes de silence dans la zone 4.
Une lance avec une lame rouillée repose sur le sol près du sommet des marches menant à la zone 6. Les Kobolds l'utilisent pour contourner le piège situé au bas des marches (voir zone 6).

5. Incursion de troglodyte

Le sol descend de 10 pieds (3 m) à chaque rebord.
Les Kobolds utilisent cette partie de la caverne comme décharge de détritus.
Ils ont aussi jeté des objets qui, même vu de loin, semblent utiles: vêtements jetés, bottes usées, livres en lambeaux, lampes fissurées, etc. Certains de ces objets proviennent de prisonniers décédés et d'autres qui ont été pris lors de raids au trésor et jugés plus tard indignes de Tiamat. Les personnages observant cette zone depuis le rebord et voient des reflets alléchants de métal (boucles de ceinture sans ceintures) et de parchemin (livres rendus illisibles par les dégâts d'eau).
Une forte odeur nauséabonde plane dans l'air. Les troglodytes qui vivent plus profondément sous terre ont fait des incursions dans la grotte par des crevasses étroites (non affichées sur la carte). Si les personnages donnent un aspect superficiel à cette zone, puis partent, rien ne se passe ici. S'ils passent trop de temps à chercher, alors quatre troglodytes attaquent. Les crevasses sont une zone potentielle pour les personnages à explorer si vous souhaitez étendre ce donjon pour de nouvelles aventures. Si ce n'est pas le cas, déclarez qu'ils sont trop serrés pour que les personnages puissent y entrer.

Trésor

Une recherche approfondie de la décharge, qui prend 10 minutes, permet de trouver un article intéressant: une pochette abandonnée contenant six gemmes ornementales d'une valeur de 10 PO chacun et de huit gemmes semi-précieuses d'une valeur de 50 PO chacune. Les troglodytes n'ont rien que quiconque se marche près d'eux.

6. Garde-manger

Le rideau à travers l'entrée de cette caverne est piégé. Voir «Rideau piégé» ci-dessous pour plus de détails.

A la base de ces marches abruptes, un rideau pend à travers le passage. Il est fabriqué à partir de centaines de bandes de cuir lourd, chacune de la largeur de la main d'un humain. Les bandes sont fixées au plafond et sont assez longues pour glisser sur le sol. Le rideau s'étend d'un mur à l'autre. Le cuir vient d'une variété d'animaux locaux et est mal tanné. Le rideau est composé de plusieurs couches épaisses sans espaces, de sorte que vous ne pouvez pas voir à travers le tout.

Cette caverne est naturellement froide. Il oscille quelques degrés au-dessus de zéro toute l'année, peu importe la saison.

Une grande partie de la viande apportée par les chasseurs nourrit les cultistes et les kobolds, mais le supplément est stocké ici pour un usage éventuel lorsque les œufs de dragon écloront et que les nouveau-nés affamés émergent. Les carcasses vont de très frais à plusieurs mois. La viande est seulement froide, pas congelée, de sorte que les vieux morceaux sont en piteux état.

> L'odeur du vieux sang assaille vos narines. Le sol est couvert de flaques d'eau séchées. Quatre colonnes du sol au plafond sont espacées à travers la chambre, et des chaînes ont été attachées entre elles comme une corde à linge. Les carcasses d'animaux s'accrochent aux crochets des chaînes. Vous voyez des antilopes éviscérées et écorchées, des cerfs, des chèvres, ce qui pourrait être de grands chats, et même quelques petits ours. Une partie de cette viande repose ici depuis un certain temps; l'odeur nauséabonde est un indicateur fiable.

Cette caverne ne contient rien de valeur.

Rideau piégé

Cachés dans les plaques de fourrure qui s'accrochent encore aux bandes de cuir du rideau, il y a des centaines de barbes en métal de la taille d'un grand hameçon. Les barbes sont recouvertes de poison. Quiconque frôle le rideau doit réussir un Jet de sauvegarde de Dextérité DC 10 ou subir 5 points de dégâts de poison et le maximum de point de vie de la cible est réduit de 5. Cette réduction dure jusqu'à ce que la cible termine un long repos. Une inspection minutieuse des lanières de cuir couplée à une vérification réussie de Sagesse (Perception) DD 10 trouve des barbes; ils ne peuvent pas être remarqués autrement. Lorsque les kobolds utilisent cet escalier, ils apportent la lance rouillée qui est gardée dans la zone 4. Ils balaient les bandes de cuir sur le côté gauche du couloir et coincent l'extrémité de la lance dans une douille inclinée dans le sol juste à l'intérieur de la zone 6. Cela maintient les bandes de cuir en toute sécurité pendant qu'ils entrent et sortent de la chambre.

7. Garderie Drake

Le passage court et large entre les zones 4 et 7 est piégé. Voir "Piège à pointes" ci-dessous pour plus de détails. De simples lampes à huile fournissent une lumière faible et scintillante. Cette chambre contient quatre kobolds et un kobold ailé. Ces créatures sont dans la partie supérieure de la chambre.

La zone inférieure est où les cultistes ont conduit les rituels pour créer leurs gardes Drake et ont ensuite logé les créatures. Le rebord est une chute de 10 pieds (3 m). Les escaliers en bois descendent à l'extrémité droite du rebord. Une solide cage faite de barres de fer entoure ces marches à une hauteur de 10 pieds (3 m) pour empêcher les drakes non formés de s'échapper vers le haut des marches.

Une cheville sert de serrure pour la porte de la cage. Une étagère le long du mur sud-ouest contient des outils utilisés pour l'entraînement des drakes: de longues perches avec des lassos au bout, servant à prendre et à contrôler les jeunes drakes; des laisses et colliers; des aiguillons pointus; des imitations d'armes en bois; des mannequins de taille humaine cousus en toile et bourrés de paille avec des expressions ridicules peintes sur leurs visages.



La zone inférieure est fortement ombragée. À l'heure actuelle, elle détient trois gardes Drake qui sont près de la fin de leur formation. N'étant pas tout à fait développé, ils ont les statistiques normales d'un gardien drake mais avec seulement 33 points de vie. Repérer ces drakes depuis le rebord nécessite un jet de Sagesse (Perception) DD 15 réussi; balayer la fosse avec une lanterne sourde donne l'avantage sur ce contrôle. Si les personnages apportent de la viande crue sur le rebord, les drakes pensent qu'ils vont être nourris et avancent dans la lumière. Si les personnages entrent dans la fosse, soit en descendant les marches, soit en descendant du rebord, les drakes attaquent.
Si les drakes sont repérés et attaqués par des personnages sur le rebord, ils mettent en place un hurlement qui attire six kobolds et trois kobolds ailés de la zone 8. Au moins un d'entre eux tente de dépasser les personnages et déverrouille la porte au bas des escaliers, laissant les gardes Drake se joindre à la bataille comme ils ont été formés à le faire.

Piège à pointes

Une partie du sol entre les zones 4 et 7 a été remplacée par une feuille de parchemin habilement peinte pour ressembler à la pierre environnante. Il peut être repéré intentionnellement avec un jet de Sagesse (Perception), DD 15, ou automatiquement par quelqu'un qui tâte systématiquement le sol devant lui avec une perche ou un autre outil. Sous la feuille de parchemin se trouve une fosse peu profonde (environ 2 pieds (0,7 m) de profondeur) bordée de pointes empoisonnées. Chaque fois qu'un personnage se déplace entre les zones 4 et 7, lancez un d10. Sur un jet de 1 ou 2, le pied de ce personnage a traversé le piège. Le personnage subit 1d4 de dégâts perforants à partir des pointes et doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. Lors d'une sauvegarde échouée, le personnage est affecté par un sort de confusion pendant une minute (10 rounds). Lors d'une sauvegarde réussie, le personnage est affecté par un sort de confusion pendant 1 round. L'effet n'est pas magique.

8. Quartiers des Kobolds

Les marches de la zone 7 sont piégées; voir "Piège s'effondrant" ci-dessous pour plus de détails. La zone 8 est le quartier d'habitation des kobolds. C'était une caverne naturelle, mais elle a été agrandie et lissée de façon grossière. Sauf s'ils ont déjà répondu au bruit dans la zone 7, cette zone contient six kobolds et six kobolds ailés. Ils sont pas en service, donc ils ne sont pas particulièrement aux aguets. Utilisez leurs scores de Sagesse passive (Perception) pour déterminer s'ils réagissent aux bruits. Les lampes à huile vacillantes fournissent un faible éclairage.

De minces matelas de paille recouverts de fourrures mal tannées forment de petits lits disposés de manière aléatoire autour de la chambre. Les rats et les petits lézards se précipitent à travers les restes de nourriture et les outres de vin moisies qui jonchent le sol.

Une recherche de la pièce prend 10 minutes et rapporte 38 PO, 152 PA et 704 PC. Des dizaines de talismans et d'amulettes sur le thème du dragon sont sculptés dans de l'os, de la pierre à savon, du le bois et l'ivoire. Le travail sur la plupart d'entre eux est horrible, mais quatre ont un style artistique unique, si sauvage. Ceux-ci valent respectivement 50, 60, 70 et 100 PO s'ils sont vendus à un collectionneur de curiosités artistiques. Pour n'importe quel autre marchand, ils ne valent que 10 PO chacun.

Piège s'effondrant

La marche supérieure est fabriquée pour laisser tomber une partie du plafond dans la zone 7. À mesure que chaque personnage entre dans l'escalier, lancez n'importe quel dé. Sur un jet impair, le personnage se place au mauvais endroit et déclenche le piège. Le plafond s'effondre au-dessus du prochain personnage en ligne (celui derrière le personnage qui a déclenché le piège). Ce personnage subit 4d4 dégâts contondants dus aux chutes de pierres; les dégâts sont réduits de moitié si le personnage réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DC 15 réussi. Chaque personnage à moins de 5 pieds (1,5 m) subit 2d4 points de dégâts, ou la moitié avec un jet de sauvegarde réussi.
Un personnage qui cherche activement un piège dans les escaliers peut trouver la marche piégée avec un jet de Sagesse (Perception) DD 10 réussi. Le plafond repliable est repérable intentionnellement avec un jet de Sagesse (Perception) DD 15 réussie.
Les kobolds dans les zones 8 et 9 entendent l'agitation si le piège est déclenché.

9. Sanctuaire de Dragon

Cette grotte est un sanctuaire de Tiamat, avec une intention particulière de mettre en évidence sa tête de dragon noir et sur les dragons noirs en général. Il contient également de nombreuses icônes du Culte du Dragon et un piège sournois pour les imprudents; voir "piège d'acide" ci-dessous. Les lampes à huile vacillantes fournissent une faible lumière.
Langdedrosa BileJaune occupe le sanctuaire, et il est rejoint par deux berserkers humains. (Si la partie aventureuse contient plus de quatre personnages, ajoutez un berserker supplémentaire pour chaque personnage additionnel. Si Langdedrosa a été tué, remplacez-le par un autre demi-dragon avec les mêmes statistiques.) Si BileJaune a combattu l'un des personnages, dans Verdure, il désigne immédiatement cette personne et s'adresse à elle comme suit.

"Tu as survécu! Je ne sais pas si je dois être déçu ou content. C'est un mélange des deux, je pense. "

Si le personnage a eu bien de la chance dans Verdure et a gagné le combat, vous pouvez paraphraser pour refléter cela. Dès qu'il a fini de parler, il attaque. Tant qu'aucun des personnages n'intervient, le groupe de BileJaune sait mieux que quiconque quand se lancer dans des combats face-à-face. Si les personnages se jettent sur BileJaune ou sur un de ses gardes, ou tentent de quitter la chambre, les gardes attaquent.
Si aucun des personnages n'a combattu BileJaune pendant le raid, mais a passé du temps dans le camp des cultistes, lisez ceci.

"Tu me sembles familier. . . Je t'ai vu dans le campement. Si tu cherchais des ennuis, je suis ce que tu cherches. "

Puis il attaque, et ses gardes se joignent à lui immédiatement.
Les créatures de la zone 10 ne sont pas attirées par ce combat.
Ils se cachent et attendent de voir qui gagne. Lorsque le combat est terminé, les personnages ont le temps d'enquêter sur la pièce.

Cette chambre a été agrandie et remodelée de sa forme originale. Le sol et trois des murs sont lisses, et les stalactites et les stalagmites ont été polies en colonnes brillantes. Chaque surface scintille d'humidité, et l'air est chaud et humide. Les murs plats de la chambre sont décorés de sculptures abstraites peu profondes de dragons. Les queues de dragons s'encastrent dans des motifs complexes et des nœuds qui traversent les murs. La créature représentée dans le coin nord-ouest se démarque: un dragon à cinq têtes, émergeant d'un volcan en éruption. D'autres dragons, qui semblent éclipsés par la monstruosité à cinq têtes, affluent à ses côtés. Un petit coffre en bois avec des incrustations d'argent et de nacre de perle est placé sur le sol dans le coin devant la monstrueuse sculpture du dragon.

Le dragon à cinq têtes est Tiamat, et le volcan est le Puits des Dragons, où le Culte du Dragon a l'intention de faire entrer Tiamat dans le monde. Le puits des dragons est situé à l'extrême nord des montagnes Sunset. La plupart des personnages devraient reconnaître Tiamat des contes populaires et savoir qu'elle a été bannie aux Neuf Enfers il y a longtemps et y reste emprisonnée. Il n'y a aucun moyen de dire à partir des sculptures où se trouve le volcan, ou de savoir si c'est censé être une prédiction des événements à venir ou juste une métaphore de la naissance de la reine des dragons maléfiques.

Le coffre est verrouillé et piégé; voir "Piège à l'acide" ci-dessous pour plus de détails. Les personnages peuvent l'ouvrir avec la clé de la zone 11 ou le verrou peut être forcé avec des outils de voleurs et un test de Dextérité DD 10 réussie. À moins que le jet de Dextérité ne soit supérieur ou égal à 15, il déclenche le piège lorsque le coffre s'ouvre.

Si les personnages passent 10 minutes ou plus à étudier les sculptures, ils peuvent apprendre deux choses. Premièrement, les dragons noirs sont surreprésentés. Près de la moitié des dragons montrés semblent être des dragons noirs. Rezmir le Dragophone les favorise par rapport à tous les autres types. Deuxièmement, une recherche détaillée couplée à un jet de Sagesse (Perception) DD 10 réussi montre que plusieurs sculptures de dragon noir ont des trous dans leur bouche.

Un passage dans le coin sud-ouest de la chambre du sanctuaire mène à une goulotte de 30 pieds (9 m) jusqu'à la zone 11. Une échelle de corde est fixée au sommet; un tapis couvre l'ouverture.

Piège à l'acide

Les trous dans la gueule des dragons sont des buses pour un piège qui pulvérise une brume acide. Le piège a deux déclencheurs. Le premier est sous le coffre dans le coin nord-ouest. Si le coffre est déplacé, le piège se déclenche. Le second est dans le coffre. S'il est forcé pour l'ouvrir ou si le verrou forcé est manqué (résultat de Dextérité de 14 ou moins), le piège se déclenche.

Vous entendez un claquement sous le coffre, suivi d'un sifflement comme des douzaines de serpents en colère - ou comme un liquide qui sort à travers des tubes. Un instant plus tard, des pulvérisations de liquide à partir de douzaines de minuscules trous dans les murs et le plafond. Partout où il éclabousse sur le sol, l'humidité sur la pierre bouillonne et fume. En quelques minutes, la chambre est remplie de brouillard acide.

Tout le monde dans la chambre doit réussir un jet de dextérité de DD 10 ou subit 2d6 dégâts d'acide à cause de l'acide vaporisé sur lui (demi-dégâts sur un jet de sauvegarde réussi). Le vrai danger de l'acide n'est pas pour la peau des personnages, mais pour leurs poumons.

Tout le monde doit également réussir un jet de sauvegarde de constitution de DD 10 ou subir 2d8 dégâts d'acide supplémentaires. Les joueurs qui déclarent immédiatement que leurs personnages se couvrent le visage et sortent de la chambre le plus vite possible, essayant de ne pas inhaler la vapeur, ont un avantage sur leur jet de sauvegarde de Constitution.

Trésor

Le coffre contient quelques-uns des objets les plus prisés saisis au cours des récents raids au trésor du culte. Kelley a persuadé Rezmir de les garder ici, et elle a promis de les emmener avec elle quand elle se rendra au nord pour la cérémonie au Puits des Dragons. En vérité, elle voulait être responsable de rien si quelque chose tournait mal (elle n'a jamais mentionné cette dernière partie à Rezmir). A l'intérieur se trouvent une chaîne de perles (300 PO), une bague en or et saphir (900 PO) et une pochette contenant une demi-douzaine de pierres précieuses polies (100 PO chacune). L'anneau et les perles ont été pris à Verdure et seraient reconnus par n'importe qui dans la ville, mais les pierres venaient d'ailleurs et seraient difficiles à identifier. Si les articles de Verdure sont retournés, leurs propriétaires paieront une récompense valant 25 pour cent de leur valeur (300 PO).

10. L'écloserie de Dragon

Cette chambre contient trois oeufs que Rezmir espérait faire éclore dans une nouvelle génération de dragons. Ils n'ont pas encore éclos, mais ils le feront très bientôt, raison pour laquelle Rezmir ne voulait pas les déplacer quand le campement a plier bagages et est parti. Au lieu de cela, elle les a laissés sous les soins de Kelley et des kobolds. La chambre est sombre; les kobolds éteignirent leurs lumières quand ils entendirent une bataille dans la zone 9.

La chambre qui s'ouvre au bas de l'escalier est immense. Un large rebord court le long du mur de gauche et tombe dans une fosse à droite. De nombreuses stalactites descendent du plafond, et le son de l'eau qui s'égoutte résonne continuellement.

La partie inférieure de la pièce (10A) est de 15 pieds (4,5 m) sous le rebord. Des marches en bois ont été construites à l'étage inférieur. Comme dans la salle 7, les marches sont enfermées dans une solide cage de fer avec une porte en bas. La clé de la porte est suspendue à un mur en face du haut de l'escalier. Dès que les personnages avancent dans la pièce jusqu'au sommet de l'escalier, ils sont attaqués par les kobolds cachés en 10B. Voir cette description pour plus de détails.

À partir du rebord, les personnages peuvent distinguer les formes des gros œufs (chaque œuf mesure près de trois pieds (1 m) de haut) dans l'obscurité ci-dessous. La caverne s'étend dans l'obscurité au- delà de la portée de leur lumière. Ils ont besoin de descendre les escaliers et d'explorer la région directement pour découvrir toute son étendue. Les personnages qui se tiennent le long du rebord peuvent discerner plusieurs grandes taches sombres sur le sol rugueux à la base du rebord, mais ce qui les a causées n'est pas apparent.

10A. Les Œufs de Dragon Noir

Cette zone est chaude et humide. Lorsque les personnages regardent de plus près le sol, ils peuvent déterminer que les taches sont du sang et que certaines d'entre elles sont fraîches. Ils viennent de la viande que les kobolds manipulent ici.
Blottis dans les ombres aux extrémités de la pièce ou derrière les colonnes naturelles, deux **gardes Drake** formés pour protéger les œufs de dragon. Ils n'attaquent pas dès que les personnages franchissent la porte, mais attendent que les personnages soient entrés dans la chambre. La première priorité des drakes est de protéger les œufs. Leur deuxième priorité est de se mettre entre les intrus et les marches pour les empêcher de s'échapper. À moins que les personnages ne descendent dans 10A sans utiliser les escaliers, ils déclenchent l'attaque des kobolds avant d'explorer cette zone.



Parmi les stalactites près du coin sud-est de la pièce il y a un Enlaceur. Il n'attaque pas les kobolds ou les gardes Drake parce que les kobolds le nourrissent la viande gâtée que les gardes Drake ne veulent pas manger. S'il est attaqué, il se défend (et c'est très dangereux pour les personnages de niveau 3!). Il peut atteindre tous les endroits dans la zone 10 avec ses tentacules, et il peut aussi se déplacer à la vitesse de 10. Il est actuellement repu et curieux de voir des étrangers, cependant, il n'est pas opposé à parler. Sa seule vraie préoccupation est la nourriture. S'il vous parle de l'approvisionnement en viande dans la zone 6 et que vous lui indiquez que la voie est libre, il laisse les personnages à leurs affaires pendant qu'il se faufile directement vers le garde-manger. Un total de trois œufs de dragon sont répartis dans toute la salle. Chacun est d'environ trois pieds (1 m) de haut et pèse 150 livres.
Deux d'entre eux sont faciles à repérer en marchant dans la pièce avec une source de lumière. Le troisième est caché dans une pile de pierres de couleur similaire derrière l'une des colonnes, ce qui le rend plus difficile à trouver. Lorsque les personnages font des recherches dans la salle, demandez à chacun de faire un jet de sagesse (Perception). Seul un personnage qui obtient 15 ou plus remarque l'œuf dans son nid camouflé.
En regardant un œuf de dragon, un personnage peut déterminer la couleur du dragon avec un jet d'Intelligence (Nature) DD 10 réussi.
Si les oeufs sont laissés ici, ils éclosent en moins d'une semaine. S'ils sont emportés, leur éclosion dépend de la façon dont ils sont stockés et traités. Loin d'un environnement chaud et humide tel que cette chambre, leur progrès s'arrête jusqu'à ce qu'ils soient à nouveau dans un incubateur approprié. Les dragons peuvent être tués facilement si les œufs sont cassés, écrasés ou poignardés. Si un œuf est simplement ouvert, le nourrisson-dragon lutte pour respirer, pleure et se tortille comme un bébé humain pendant quelques minutes, puis meurt.

10B. Les Kobolds Cachés

Le sol de cette zone est d'environ 10 pieds (3 m) sous le rebord. Les quatre kobolds qui ont tendance à couver les œufs se sont cachés dans cette dépression lorsqu'ils ont entendu le combat se déclencher dans la zone 9. Lorsque les personnages s'approchent à moins de 25 pieds (7,5 m) du rebord 10B (lorsqu'ils sont alignés avec le haut de l'escalier jusqu'à 10A), deux des kobolds lancent des bombes de colle et les deux autres lancent des bombes de feu. Ils font la même chose au prochain tour. Ensuite, ils attendent un round ou deux si possible, pendant que l'Enlaceur dans la zone 10A traîne des personnages dans ses tentacules, les mord, ou les laisse tomber 20 pieds (6 m) aux gardes Drake.

Bombe de colle. Chaque créature située à moins de 10 pieds (3 m) du point cible de la bombe doit réussir un jet de Dextérité DD 11 dextérité ou être retenue. La cible ou une autre créature à portée de main peut utiliser une action pour effectuer un contrôle de Force DD 11; si la vérification réussit, l'effet sur la cible se termine.
Bombe de feu. Chaque créature à moins de 10 pieds (3 m) du point cible de la bombe doit réussir un jet de Dextérité DD 11 ou subir 4d8 points de dégâts de feu (la moitié des dégâts sont infligés sur un jet de sauvegarde réussi). Si tout le reste échoue, les kobolds escaladent leur échelle de fortune et attaquent avec leurs épées courtes.

11. La Chambre de Frulam Kelley

Frulam Kelley (voir annexe B) s'est appropriée cette chambre simple mais confortable quand le campement a été abandonné. S'il n'y a pas eu de combat avec les gardes dans la zone 12 et que les personnages entrent dans cette chambre depuis la zone 9, Kelley est là quand ils arrivent. Les gardes de la zone 12 entendent tout ce qui se passe dans cette salle et répondent consciencieusement. La chambre contient un bureau et un tabouret, plusieurs tables avec des livres et des papiers et un miroir sur un support au sol.

La lumière provient de deux lampes à huile. Des tapis épais couvrent complètement le plancher, y compris une goulotte ouverte qui descend jusqu'à la zone 9. Une échelle de corde est fixée dans la goulotte pour monter et descendre, mais rien ne marque la position du trou ouvert de 3 pieds (1 m) de large lorsqu'il est recouvert de tapis. La légère dépression qu'il provoque dans le tapis peut être remarquée avec un contrôle Sagesse (Perception) DD 10 réussi. Si quelqu'un marche sur le trou de la chute sans savoir qu'il est là, le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Le succès signifie que le personnage saute hors de la partie du tapis avant qu'il ne s'effondre à travers le trou, ou attrape le haut de l'échelle au moment où il où elle tombe. L'échec signifie que le personnage plonge de 30 pieds (9 m) dans la goulotte dans la zone 9, subissant 3d6 dégâts contondants dû à la chute.

Déroulée sur une table, une simple carte de la zone des Arpents Verts montre les villages que le culte a attaqués et pillés. Une flèche est esquissée depuis l'ouest des Arpents Verts et la ville de Beregost sur la Route du Commerce, où la flèche tourne vers le nord. Une feuille de papier séparée qui est couverte de chiffres et dans les colonnes il y a une note, "Tout doit être transporté vers le nord à Naerytar. Rezmir nous a permis de garder quelques perles, un anneau et une poignée de petites pierres. "D'autres papiers sont de moindre intérêt; la plupart d'entre eux ont une mauvaise poésie sur les dragons.

La petite chambre de la chambre principale contient un lit, une malle contenant les vêtements de Kelley et une seconde malle contenant les insignes du culte du dragon. Avec ces insignes, une personne (de préférence une femme humaine, mais les vêtements peuvent être ajustés pour s'adapter à un homme) peut être équipé en tant que porteur de violet. Il est important de noter que chaque insigne de Porteur de Violet est similaire mais unique, donc les membres du culte de haut rang sont susceptibles de reconnaître cet insigne comme celle de Kelley. Quand ils voient que la personne qui le porte n'est pas Kelley, ou s'ils savent qu'elle est morte, les cloches d'alarme sont assurées de partir.

Développements

Si un combat éclate dans la zone 12 et que quatre des gardes de cette chambre s'amènent ici pour défendre Kelley, sa riposte dépend de vous. Si le combat dans la caserne a nuit lourdement aux personnages, elle pourrait décider de les affronter ici. Si les attaquants abattent ses gardes, Kelley pourrait se retirer dans la goulotte jusqu'à la zone 9 et se joindre à BileJaune ou même fuir la grotte. Elle a consacré sa vie au culte du Dragon, mais elle n'a pas envie de mourir pour le culte. Kelley sait que le culte amasse un trésor dans le Nord et que Rezmir parle souvent de Tiamat, mais c'est tout ce qu'elle connaît du plan largement plus vaste.

12. Caserne des Gardes

Les gardes qui sont restés avec Kelley utilisent cette chambre comme caserne. À tout moment, quatre d'entre eux surveillent la zone 1 et trois autres gardes et huit cultistes sont ici endormis ou relaxants. Si vous vous battez contre les gardes de la zone 1 en passant près du passage vers la zone 12, lancez un d20; les gardes dans la caserne enquêtent sur le son sur un résultat de 12 ou plus. Sinon, ils restent ici, peu conscients de ce qui se passe ailleurs.
Si des personnages entrent dans cette chambre depuis la zone 2, les gardes réagissent rapidement. Deux des gardes et cinq des cultistes combattent les personnages pendant qu'un garde et trois des cultistes se retirent dans la zone 11 pour protéger Frulam Kelley.

Trésor

Les fourreaux des gardes sont décorés de motifs de dragon. Ils valent environ 5 PO chacun. Ils ne font pas partie d'un "uniforme" du Culte du Dragon, mais porter un de ces fourreaux pourrait donner une crédibilité au personnage en essayant de se faire passer pour un cultiste. Par exemple, vous pourriez accorder un bonus de +1 aux jets de Charisme faits pour tromper ou influencer les adeptes. Mis à part leur équipement, les gardes ont des pièces et des petites gemmes d'une valeur totale de 120 PO.

13. Entrepôt du Trésor

Cette chambre est maintenant presque vide, à l'exception de quelques boîtes renversées, d'objets cassés, de pièces éparpillées, de petites gemmes tombées pendant l'évacuation hâtive et d'un cultiste qui dort profondément après avoir consommé plusieurs bouteilles de vin. Il ne se réveillera pas de secousses vigoureuses, et cela prendra plusieurs heures avant qu'il soit cohérent. Tous les objets laissés dans cette pièce ont une valeur totale de seulement 16 PO.

Récompenses

Remplissez le standard XP pour les ennemis vaincus. Cet épisode inclut de nombreux défis autres que les combats, et les personnages devraient être récompensés pour les avoir surmontés. Les prix énumérés ci-dessous ne sont que des recommandations; ajustez-les comme bon vous semble. Les personnages pourraient atteindre le 4ème niveau à la fin de cet épisode, mais ce n'est pas essentiel qu'ils le fassent.

- Si vous utilisez la règle d'expérience de jalon, les personnages atteignent le 4ème niveau.
- Pour localiser et désarmer les pièges: 100 XP par piège.
- Pour offrir la viande à l'Enlaceur au lieu de le combattre jusqu'à la mort: 1 800 XP (valeur d'XP standard de l'Enlaceur).
- Pour chaque œuf de dragon détruit ou pris: 250 XP.
- Pour détruire ou prendre seulement deux œufs de dragon: 500 XP.

Avec l'écloserie de dragon détruit et les cultistes tous partis, les personnages devraient se diriger vers Elturel et leur rendez-vous avec Leosin Erlanthar et Ontharr Frume.
Ils pourraient choisir de suivre les traces de chariot à la place.
Les chariots suivaient le tracé grossièrement tracé sur la carte dans la chambre de Kelley: à l'ouest jusqu'à Beregost, puis au nord le long de la voie commerciale. Ils ont au moins une journée entière d'avance sur les personnages, et peut-être plus, selon combien de temps les personnages ont passé dans Verdure avant de retourner sur le plateau.



Episode 4 : Sur la Route

Les trésors pillés des Arpents Verts se dirigent vers le nord sur la voie commerciale, cachés dans des chariots de marchandises banalisés qui font partie du trafic marchand régulier de cette route très fréquentée. Les héros doivent savoir où va tout ce butin, ce qui signifie entreprendre un voyage long et dangereux vers le nord.
Les personnages devraient voyager du campement abandonné au sud-est de Verdure à la ville d'Elturel sur la rivière Chionthar. Leur route les ramène à Verdure, où ils peuvent restituer les biens volés qu'ils ont récupérés du culte et récupérer de leurs blessures.
CôteanNoir salue les personnages avec plaisir et respect. Il leur dit qu'avant le départ de Leosin Erlanthar, il a acheté des chevaux et du matériel de voyage pour que les personnages accélèrent leur voyage vers Elturel. Les chevaux sont gardés dans les écuries du marchand jusqu'à ce que les personnages soient prêts à partir pour Elturel; tous leurs coûts sont payés.
A cheval, les personnages peuvent parcourir les 200 miles de Verdure à Elturel en environ six jours. Ils font le voyage sans incident, sauf si vous leur lancez une ou deux rencontres pour pimenter le voyage ou augmenter leurs totaux d'XP. Des rencontres avec des bandits, des clans humanoïdes et des monstres itinérants sont appropriées dans les étendues indomptées des Arpents Verts.

Elturel

Elturel, une grande ville ordonnée surplombant une falaise qui domine la rivière Chionthar, regorge de marchands, de convois fluviaux et de marchés de fermiers. Sa caractéristique la plus distinctive est une lumière magique brillante qui plane au-dessus d’elle, l'éclairant jour et nuit. Cette lumière est douloureuse pour les morts-vivants et est visible de presque tous les coins d'Elturgard (dont Elturel est la capitale), apparaissant de loin comme une étoile ou un soleil lointain.
Quand les personnages rencontrent Ontharr Frume, ils le trouvent comme un paladin de Torm, le dieu de l'héroïsme et de la bravoure. C’est un homme d'action qui aime les blagues et les farces, la boisson forte, et la rixe amicale.
Si les personnages demandent Leosin Erlanthar à leur arrivée à Elturel, aucun des habitants ne le connaît. S'ils demandent l'aide d'Ontharr Frume, n'importe qui peut les diriger vers le «quartier général» de la faction de Frume, l'Ordre du Gauntlet, dans une taverne appelée Une Paire de Panaches Noirs. Si les personnages arrivent dans une période de départ du départ d'Erlanthar de Verdure, alors le moine est toujours là avec sa poignée de disciples aussi.
Vous pouvez consacrer beaucoup ou de peu de temps aux interactions dans Elturel que vous et vos joueurs le souhaitez. Les personnages sont assurés de passer de bons moments en la compagnie de Frume, à condition qu'ils aiment continuellement la

consommation d'alcool, la lutte au bras, les concours d'équitation, le combat et l'entraînement aux armes pour passer de bons moments. Si les joueurs ne s'en rendent pas compte, Erlanthar trouve un moment de tranquillité pour s'assurer que les personnages comprennent qu'impressionner Frume avec leurs prouesses, leur honnêteté et leur motivation est dans leur intérêt à long terme. Les personnages peuvent faire une impression positive sur Frume en remportant quelques concours (résolus rapidement avec des compétences ou des tests de capacité opposés) ou en participant à des combats contre ses troupes ou en racontant des histoires amusantes de leurs exploits pendant le raid de Verdure, dans le camp des raiders ou dans les grottes du dragon.

L'Ordre du Gantelet

Tard dans la soirée, après un jour où Frume a été convenablement impressionné par les personnages, il envoie un de ses écuyers pour les convoquer dans une pièce privée de la taverne.

L'écuyer de Frume vous montre un espace privé près de la salle commune de la taverne et ferme la porte quand il part. Vous attendent dans la salle le paladin humain à larges épaules, le moine Leosin et de nombreuses cruches de vin rouge foncé. Le visage du paladin porte une expression sérieuse, contrairement à son visage ouvert habituel.
" Mes amis, nous avons des affaires importantes à discuter. À ce stade, vous en savez presque autant que nous, et grâce à vous, nous en connaissons deux fois plus aujourd'hui qu'il y a un certain temps. Quelque chose de pourri est en cours. Nous n'avons pas d'organisation formelle pour nous opposer à ces coquins - pas encore du moins; mais nous travaillons là-dessus. Or nous avons besoin de gens comme vous, qui savent comment et quand se battre, comment et quand garder la tête baissée pour observer. Nous ne pouvons rien vous promettre sauf de longues journées remplies de danger et de stress, mais quoi de mieux que ça, hein? "

Ontharr Frume et Leosin Erlanthar, avec une poignée d'autres leaders et érudits concernés le long de la côte de l'épée, sont dans les premiers stades de l'organisation contre le Culte du Dragon. L'organisation d'Erlanthar est les Ménestrels. Les personnages ont peut-être entendu parler des Ménestrels, mais il est peu probable qu'ils en sachent beaucoup plus sur ce groupe secret plus que les rumeurs: que les Ménestrels se consacrent à promouvoir l'égalité et la justice. Erlanthar explique que les Ménestrels opèrent seuls; les agents ont une grande liberté d'action.
Ontharr Frume représente l'Ordre du Gantelet. Son ordre partage de nombreux principes de Ménestrels, mais les deux organisations sont très différentes. L'Ordre du Gantelet met l'accent sur la foi, la vigilance et la lutte constante contre les menaces du mal. Beaucoup de ses membres sont des clercs et des paladins, mais l'ordre accueille tous ceux qui partagent ses idéaux. La discipline est la clé, et l'ordre est nettement plus structuré et hiérarchique que les Ménestrels. La principale préoccupation des deux groupes est le Culte du Dragon. Dans le passé, le culte était plus actif à l'est et il était axé sur la création de dracoliches. Son déplacement vers la côte de l'Épée et l'accent mis sur les dragons vivants et sur Tiamat sont préoccupants.

Le culte est en mouvance et c'est quelque chose de grand; l'Ordre du Gauntlet, les Ménestrels, et un troisième groupe allié connu sous le nom d'Enclave d'Émeraude veulent contrecarrer les plans du culte.
Lors de cette réunion, Frume et Erlanthar offrent aux personnages la possibilité de rejoindre leurs factions. À ce stade précoce, il n'y a pas de salaire pour les membres et il n'y a pas de rangs. Ce qu'ils peuvent offrir, c'est l'aide et le soutien d'autres membres et alliés, qui sont répandus de Nashkel à Château-Suif dans le sud et de Padhiver à Mirabar dans le nord. Les chevaux qu'Erlanthar a proposés pour les personnages ne sont qu'un petit exemple de l'aide que les Ménestrels et l'Ordre du Gantelet peuvent fournir.
Les Ménestrels peuvent être reconnus par le symbole du groupe: une harpe en argent nichée entre les cornes d'un croissant de lune. Certaines personnes portent le symbole ouvertement et d'autres le cachent. Erlanthar porte le sien comme un médaillon autour du cou quand il est certain qu'il ne se dirige pas vers une situation potentiellement dangereuse. Les membres de l'Ordre du Gantelet portent ouvertement leurs saints symboles. (Frume est le gant droit de Torm.) Le symbole universel de l'ordre est un gant qui saisit une épée par la lame. Frume porte un tel symbole sur un pendentif autour de son cou, caché sous sa barbe flottante.
Les personnages n'ont pas besoin de rejoindre l'une ou l'autre faction, mais cela présente des avantages et aucun inconvénient réel.



Ontharr Frume

Même si les personnages n'acceptent pas de se joindre, Frume et Erlanthar tentent d'obtenir leur aide pour suivre les mouvements de la secte.

La Mission

Grâce aux personnages, les Ménestrels savent maintenant que le culte amasse des trésors et les transporte au nord.
Où exactement ce trésor s'en va et qu'est-ce que la secte envisage de faire avec, sont les deux prochaines questions qui ont besoin d'être répondues. Frume et Erlanthar aimeraient que les personnages rejoignent la caravane du culte et l'accompagnent pour le voyage. Ils pourraient se faire embaucher comme gardes, sinon par les maîtres des chariots du culte, ou par d'autres marchands qui voyagent dans le même sens en même temps. Les commerçants de différentes sociétés se réunissent souvent pour former des files plus grandes pour une plus grande sécurité. Frume a des contacts parmi les nombreux marchands de la région et est certain qu'il peut arranger un travail.
Le timing est un problème. Les traces quittant le campement des cultistes et la carte de la chambre de Mondath indiquent que les chariots se dirigeaient vers l'ouest pour prendre la Voie Côtière, où ils se dirigeraient vers Beregost et la Porte de Baldur, un voyage d'environ 550 kilomètres. Les chariots prendraient vingt-cinq à trente jours pour ce voyage, selon les conditions. Les chariots se sont retirés au moins un jour avant le retour des personnages au campement, et les personnages ont probablement passé une journée à explorer le campement abandonné et à nettoyer l'écloserie du dragon. Revenir à Verdure, se reposer et se rendre à Elturel compte pour huit à dix jours de plus. A moins que les personnages n'aient marché jusqu'à Elturel ou aient passé des jours à Verdure avant d'arriver au nord, ils devraient y avoir au moins dix à quinze jours avant que les chariots du culte atteignent la Porte de Baldur.
La rivière Chionthar coule directement d'Elturel à Baldur's Gate. Un bateau à voile peut faire ce voyage en aval dans environ trois jours s'il navigue toute la nuit à la lumière de la lampe. Frume a déjà fait en sorte qu'un tel bateau parte à l'aube le lendemain matin. Ils sont également fournis avec 50 PO chacun pour couvrir les dépenses du voyage.
Si les personnages refusent cette mission, Frume fait quelques remarques sur la façon dont ils ne sont pas les gens qu'il croyait être, et il quitte la réunion plus qu'un peu en colère. Erlanthar reste et fait un appel de plus à leur sens de l'honneur et du devoir. Si les personnages le rabaissent encore, il enfile sa tunique et sort une pochette en cuir souple qu'il tend à l'un des personnages. A l'intérieur, un magnifique rubis valant 1 200 PO. Il explique que s'ils prennent la mission, ce rubis les attendra entre les mains d'un agent Ménestrel à Eauprofonde.
Cette nuit-là, Frume voit à ce que les personnages soient tous équipés de nouveaux vêtements et d'équipement, et même de nouvelles armes s'ils le veulent. Il suggère qu'ils changent leur apparence autant qu'ils le peuvent de manière simple, afin de réduire les chances que quelqu'un qu'ils ont rencontré au campement du culte ne les reconnaisse.
Le voyage en descendant vers la Porte de Baldur se déroule sans incident, peu importe si cela prend trois jours ou deux. Les personnages peuvent amener leurs chevaux sur le bateau s'ils le souhaitent. Les chevaux ne vont pas aimer, mais ils vont gérer.

La Porte de Baldur

La Porte de Baldur est un centre de commerce animé, avec des marchandises venant du nord et du sud en chariots le long de la voie commerciale et par bateau sur la mer des épées, et de l'est le long de la rivière Chionthar et du Cormyr et de la Sembie. La Porte de Baldur est situé sur une falaise proéminente à côté de la rivière, surplombant un excellent port naturel. Elle est divisée en trois segments distincts: la ville haute où vivent les citoyens les plus riches et les plus influents et où se trouve le marché de la ville (le Wide); la ville basse, qui entoure le port et où la plupart des marchands de la ville vivent et mènent leurs affaires; et la ville extérieure, qui se trouve à l'extérieur des murs et où la plupart des travailleurs de la ville résident dans des conditions qui varient de serrées mais propres à sordides.
Selon le moment choisi, les personnages n'auront peut-être que quelques jours à attendre à La Porte de Baldur , ou jusqu'à un rendez-vous. La plupart de ce temps devrait être passé en contactant un marchand recommandé par Frume et en arrangeant les choses afin qu'ils puissent repérer les chariots du culte quand ils arriveront.
Le contact de Frume est un commerçant humain nommé Ackyn Sélebon. Il exploite une entreprise d'équipement dans la ville extérieure au nord du mur de la ville, dans un quartier appelé Portailnoir. Là, il vend tout le matériel nécessaire au transport de marchandises sur de longues distances: chariots, cordages, filets, graisses, chaînes, roues, etc. Son atelier répare également les chariots. Il n'est pas directement impliqué dans l'embauche de gardes pour les caravanes, mais il connaît des gens qui le sont. Il peut se porter garant pour les personnages, ils ne devraient pas avoir de difficulté à se faire embaucher comme gardes pour une caravane en direction du nord, mais il ne peut pas leur donner du travail avec un marchand spécifique.

Location

La Porte de Baldur n'autorise pas les chariots, les bêtes de somme, les chevaux ou même les chiens dans la ville. Les rues sont si étroites, escarpées, et glissantes lors de pluies fréquentes que les chariots lourds seraient une menace. C'est en fait l'une des raisons pour lesquelles La Porte de Baldur est un centre commercial si animé: pour que les marchandises passent par la ville du sud au nord, par exemple, elles doivent être déchargées dans la ville extérieure à l'est du mur, portées à pied, et rechargés sur différents chariots au nord de la ville pour le reste de leur voyage. Aucune route ne contourne commodément la ville - une situation que les profiteurs intermédiaires de la porte travaillent fort pour maintenir ce système. La plupart des commerçants trouvent plus facile de vendre leurs chargements à ces intermédiaires et consignataires quand ils atteignent La Porte de Baldur, et achètent une nouvelle cargaison de produits exotiques de quelque part, et retournent chez eux, où ils peuvent à nouveau vendre les nouveaux produits avec un bénéfice.
Avec les chariots, les gardes font rarement un voyage continu à travers La Porte de Baldur. Les gardes pour les caravanes en direction nord sont généralement embauchés à Portailnoir où les chariots en direction du nord commencent leur voyage. Sélebon dit aux personnages que s'ils traînent dans l'une des tavernes ou des salons de tente près de son magasin, ils sont sûrs de voir tout le trafic en direction nord. Ils ne devraient pas hésiter à l'utiliser comme référence si un employeur potentiel en demande un.
Le voyage en direction du nord depuis La Porte de Baldur est un jeu d'enfant, donc les marchands voyagent ensemble pour plus de sécurité. Chaque marchand embauche des gardes indépendamment, mais la croyance commune est que si tout le

monde en a embauché deux ou trois et que suffisamment de chariots voyagent ensemble, la caravane est bien protégée.
Dans quelques jours (l'attente dépend de vous et du moment où vous avez travaillé pour l'arrivée du cargo du camp), les personnages repèrent des gens qu'ils reconnaissent du campement de la secte sur le plateau. Rezmir, étant un demi-dragon, ne peut pas voyager ouvertement dans La Porte de Baldur; elle serait attaquée par une foule. Cependant, les riches élites de la ville parcourent souvent les rues dans des palanquins avec des moustiquaires ou rideaux pour plus de confort et d'intimité. Rezmir fait la même chose. Lorsque les personnages repèrent des visages familiers du campement du culte, les cultistes transportent ou accompagnent un palanquin où monte Rezmir. Ils pourraient l'apercevoir à travers un court rideau s'ils sont observateurs.
Rezmir et ses gardes du corps viennent à la cour de Sélebon pour acheter cinq chariots et fournitures (ayant vendu les autres chariots au sud de la ville). Une fois qu'ils sont équipés, les porteurs locaux emballent la marchandise et les provisions sur les chariots et les couvrent d'une toile.
Après que les personnages ont identifié les chariots des cultistes et vu leurs arrangements, ils devraient avoir du temps pour se faire embaucher comme gardes. Ils peuvent s'adresser aux cultistes s'ils se sentent imprudents, mais d'autres commerçants font les mêmes préparatifs pour partir le lendemain. Sélectionnez quelqu'un parmi la liste des commerçants et des voyageurs pour être un employeur potentiel. Chaque personnage fait un test de Charisme (Persuasion) ou de Force (Athlétisme), selon ce qu'il préfère. Vérifiez les résultats ci-dessous.

Location

D20	**Résultats**
0-5	Personne n'est intéressé à embaucher le personnage, mais il ou elle peut suivre comme un voyageur. Les gardes quittent parfois ou meurent sur la route, et un remplaçant a une chance de trouver un emploi.
6-10	Embauché comme garde de base pour 5 PO par 10 jours, plus la nourriture et les frais de subsistance sur la route.
11-15	Embauché comme sergent pour 8 PO par 10 jours, plus la nourriture et les frais de subsistance sur la route.
16+	Embauché comme garde du corps pour le marchand à 10 PO par 10 jours, plus la nourriture et les frais de subsistance sur la route.

Toutes les embauches sont pour le voyage à Eauprofonde. Les sergents doivent gérer deux à cinq autres gardes. On s'attend à ce que les gardes du corps restent près de leur employeur et le protègent en permanence.

Compagnons de voyage

Au cours de ce voyage, les personnages ont l'opportunité de rencontrer des gens de Faerûn. Les marchands, les mercenaires, les pèlerins, les savants, les voleurs et les explorateurs se mêlent tous à la grande Route commerciale.

Principaux personnages non joueurs

Deux PNJs qui rejoignent la caravane à mi-chemin du voyage sont particulièrement importants: Azbara Jos et Jamna Lueurdargent. Les deux rejoignent la caravane au Gué de la Dague, à environ 120 miles au sud d'Eauprofonde et le dernier endroit où la caravane prend un jour de repos. Ils ne voyagent pas ensemble; être au Gué de la Dague en même temps est coïncidence.

Azbara Jos (voir l'annexe B pour les statistiques) est un humain mâle et un magicien rouge de Thay. Les sorciers rouges sont largement détestés et méfiants, alors il prend un peu de mal à dissimuler son appartenance à ce groupe en portant toujours un bonnet de laine avec des pattes d'oreilles et de cou pour couvrir sa tête rasée et tatouée. Ce n'est pas un déguisement particulièrement efficace; Les personnages qui réussissent un test de Sagesse (Perception) de DC 15 remarquent que des bords de tatouages jaillissent sous la casquette. Beaucoup de Thayens ont des têtes rasées et tatouées, mais seulement quelques-uns sont des Magiciens Rouges. D'innombrables Thayens ont fui leur pays lorsque le loup Szass Tam a pris le contrôle, ils ne sont donc pas totalement étrangers sur la côte des épées. Si on le questionne, Jos prétend être juste un autre expatrié Thayen qui tente de trouver refuge alors que son pays est contrôlé par des monstres morts-vivants. En fait, à part le démenti qu'il est un magicien rouge, tout cela est vrai.
Jos achète une place à bord de l'un des chariots du culte, bien qu'ils se soient détournés de tous ceux qui proposaient une place pour le voyage. Il ne se mêle pas aux autres voyageurs et parle rarement à quelqu'un d'autre que l'homme qui semble être le chef des cultistes.



Azbara Jos

Jamna Lueurdargent (voir l'annexe B pour les statistiques) est un gnome féminin et membre d'une organisation secrète appelée Réseau Noir, également connue sous le nom de Zhentarim. Extérieurement, le réseau noir fournit des mercenaires et d'autres formes de muscle pour l'embauche. Informellement, il est connu comme une société criminelle semblable à une guilde de voleurs très répandue. Secrètement, ses dirigeants cherchent à étendre leurs doigts sombres dans chaque salle du trône et la salle du conseil au pouvoir à Faerûn. Comme les Ménestrels, les Zhentarim sont également conscients que le Culte du Dragon est en mouvement, et ils ont besoin de connaître les plans du culte pour les empêcher d'interférer avec les propres plans du Zhentarim, et peut-être profiter des possibilités de pillage. C'est pourquoi Lueurdargent rejoint la caravane. Les espions du réseau noir ont appris que le culte déplace leur cargaison vers le nord et, comme les personnages, elle a été chargée de découvrir ce qu'ils transportaient et où elle allait. Ceux au-dessus d'elle envisageaient sérieusement d'éliminer la caravane avec des mercenaires déguisés en bandits, de saccager les chariots et de torturer les membres de la secte pour obtenir les informations désirées. Heureusement pour les personnages, Lueurdargent a persuadé ses supérieurs de lui donner une chance de découvrir la vérité d'une manière moins sanglante. Si elle n'a pas trouvé quelque chose d'utile au moment où la caravane atteint Eauprofonde, elle mettra en action le plan B - celui impliquant un meurtre de masse. Malgré le fossé entre leurs perspectives, le Réseau Noir et les Ménestrels ont un ennemi commun, ce qui les pousse dans une alliance improbable. Lueurdargent est l'antithèse d'un héros - elle est égoïste, voleuse et menteuse qualifiée, et prête à tuer quiconque se tient entre elle et son but.



Jamna Lueurdargent

Autres personnages non-joueurs

Cette liste de vingt PNJs est fournie pour lorsque vous en avez besoin d'un rapidement. Vous pouvez, bien sûr, modifier les détails sur ceux que vous souhaitez. Utilisez-les pour étoffer la caravane, pour pimenter le voyage, pour aider à donner vie au voyage et pour donner aux personnages des personnages qu'ils aiment et protègent, ou qu'ils n'aiment pas et se querellent en cours de route.

Achreny Ulyeltin (Homme Marchand Humain). Ulyeltin est un maître de chariot indépendant avec deux chariots dans cette caravane. Les deux transportent des fourrures et des peaux non traitées. C'est un homme grossier sans trace de civilisation à son sujet. Il n'est pas hostile, juste malodorant, vulgaire et complètement sans manières. Son deuxième conducteur de chariot et deux ouvriers, d'un autre côté, sont parfaitement agréables.

Aldor Urnpoleshurst (avocat humain masculin). Un avocat de formation, mais un salaud par inclination, Urnpoleshurst déménage de La Porte de Baldur à n'importe quel endroit qui n'est pas La Porte de Baldur. Les bavardages autour de la caravane, c'est qu'il a été chassé par un scandale, et c'est difficile à ne pas croire. Il se méfie de tout le monde et fait des accusations scandaleuses au moindre prétexte.

Beyd Sechepol (Marchand Demi-Elfe). La cervoise et la bière sont si communes qu'on ne peut pas faire beaucoup d'argent en les transportant sur de longues distances. Mais c'est ce qui remplit le chariot de Sechepol. Il fera son argent sur la route, en vendant sa marchandise à ses compagnons de voyage dans la caravane. Il est diplomate et a le don de désamorcer les arguments à la satisfaction de tous avant qu'ils ne dégénèrent en violence, mais il néglige le matériel et les chevaux - une faute qui peut causer des frictions avec ceux qui détestent voir un cheval maltraité.

Edhelri Lewel (Marchande Elfe de la Lune Féminine). Le chariot de Lewel est chargé de bois exotique de la jungle de Chult pour que les maîtres menuisiers et les ébénistes d'Eauprofonde se transforment en meubles exquis. Elle est exactement le contraire de Beyd Sechepol dans le tempérament: impatiente avec les gens mais exigeante au sujet de son chariot et adorant ses animaux.

Eldkin Agetul (Garde naine féminin). Agetul a déjà fait ce voyage plusieurs fois et n'hésite jamais à faire passer cette expérience dans le visage des autres. Elle est perfectionniste et elle veut que les autres le sachent.

Enom Tobun (Homme d'affaires Halfelin Pied-légers Caravanier). Tobun a conduit des chariots de fret à travers Faerun pour les quarante dernières années, d'Eauprofonde à Portcalim et de La Porte de Baldur à Montéloy. C'est un compteur d'histoires et de légendes, mais il est impossible de dire la vérité à partir de la fiction dans ses contes. Si quelqu'un le conteste sur la vérité d'une histoire, il devient argumentatif, puis morose et agressif. Tant que le voyageur reste sur son bon pied, Tobun est un merveilleux compagnon de voyage.

Imsa Laverte (voyageur humain féminin). La raison derrière le nom d'Imsa est évidente: elle est verte de la tête aux pieds.

Sa peau, ses cheveux, ses yeux, ses ongles, ses dents - tout d'elle est vert. Elle admet volontiers qu'elle voyage à Eauprofonde à la recherche d'un remède pour son état. La coloration ne semble pas la déranger, mais elle devient énervée si quelqu'un demande comment elle est devenue ainsi. Elle est amicale et calme tant que la conversation reste loin de son passé.
Lai Angesstun (marchand de nain d'or masculin). Cet ambitieux marchand transporte de l'huile de cuisson parfumée et des parfums d'Amn, dans l'espoir de faire un énorme profit auprès des aristocrates et nobles d'Eauprofonde. Il parle de l'argent en permanence: combien il a l'intention de faire, comment il va le dépenser, et comment les autres vont l'envier pour cela. Il ne dépensera pas un seul cuivre pour acheter à quelqu'un d'autre une boisson ou un navet rôti pendant tout le voyage.
Lasfelro le Silencieux (Homme Marchand Humain). De temps en temps, Lasfelro se laisse aller inexplicablement dans des chansons joyeuses et de courtes périodes de blagues. Sa voix est un bon ténor et ses blagues sont hilarantes. Mais ces humeurs grégaires sont toujours courtes. Le reste du temps, il se tait comme la tombe, fixant d'un air maussade la route devant lui, se déplaçant à peine sur le siège de sa voiture, semblant à peine respirer. Personne ne sait ce qu'il transporte dans son chariot, mais il est gardé par une gargouille couveuse qui est attachée au chariot par une mince chaîne d'argent.

Leda Widris (Garde humaine féminine). Widris est aussi honnête et courageuse qu'un mercenaire. Elle a passé de nombreuses années dans le sud et veut maintenant voir les neiges et les mers gelées du Grand Nord et expérimenter ce à quoi ressemble un vent vraiment froid.
Losvius Grandnez (Caravanier Halfelin pied-légers Mâle). Bien que le nez de Losvius soit respectueusement grand, même pour un halfelin, l'appellation Grandnez est accrochée à lui pour une raison différente: il est curieux de tout, y compris les affaires des autres, et surtout les secrets embarrassants. Losvius ne met pas son nez dans les affaires des autres pour faire du chantage. Il est simplement curieux de savoir ce dont les autres ne parlent pas. S'il est là, il y a de fortes chances qu'un ou plusieurs personnages le découvrent à travers leurs affaires quand ils ont le dos tourné.
Noohar Serelim (Marchand Elfe de la lune mâle). Noohar et son frère muet, Selvek, transportent d'exquises sculptures en bois faites par les elfes du Cormyr. Lorsque son frère ne communique qu'avec le langage des signes, Noohar est peut-être la personne la plus éloquente que les personnages n'aient jamais rencontrée. La parole jaillit de lui comme de la musique de la harpe de Milil. Le fait qu'il n'ait presque jamais rien à dire ne semble jamais l'empêcher de parler ou d'écouter.
Nyerhite Verther (Homme Marchand Humain). Une charge de soie calishite fera de Nyerhite Verther un homme riche à Eauprofonde, c'est ce qu'il croit. Malheureusement, il n'a pas inspecté soigneusement sa soie quand il l'a acheté, et elle est infestée de vers. Si quelqu'un les repère et les montre à Verther pendant le voyage, il devient désemparé dans sa colère et son chagrin.
Orvustia Esseren (Garde humaine féminine). Esseren a grandi dans les terres agricoles à l'extérieur de La Porte de Baldur, et c'est son premier voyage à plus de deux miles de chez elle. Elle est intelligente, coriace et douée à la fois à la lance et à l'arc, mais elle ne sait rien du monde au-delà de la ferme de sa tante ou des gens malhonnêtes. Sa tante, une femme sage, croit que ce voyage sera bon pour elle.
Oyn Evenmor (Marchand Humain Homme). Evenmor est un maître de chariot indépendant transportant des oiseaux exotiques sur les marchés lucratifs d'Eauprofonde. C'est un homme têtu et argumentatif qui a des opinions bien arrêtées sur presque tout, mais il est généreux quand il s'agit de servir des boissons à ceux qui vont s'asseoir et se disputer sans fin avec lui.
Radecere Perethun (voyageur gnome des roches mâle). Personne ne sait où Perethun se dirige ou pourquoi. Il mange seul, parle rarement, et chevauche toujours à l'arrière du chariot, regardant avec nostalgie le chemin passé. La seule chose qui le fait sortir de cette coquille est un jeu de hasard. Il joue bruyamment et bien.
Samardag LeSauteur (Homme Marchand Humain). Peut-être que quelqu'un qui transporte des caisses de porcelaine fragile et chère dans un chariot qui rebondit sur la voie commerciale doit être un optimiste né. Dans le monde de Samardag, le ciel est toujours bleu, le temps est toujours beau et les perspectives pour demain sont toujours brillantes. Les chances sont qu'il serait un homme riche s'il s'accrochait à son argent, mais il est plutôt doué pour les histoires de malchance qui croise son chemin.
Sulesdeg Laperche (Garde humain masculin). Parmi sa tribu dans sa patrie du Shaar, le nom de Sulesdeg signifie «grand comme une perche de hutte.» Sur la côte des épées, il est juste connu comme «Laperche». À 7 pieds 5 pouces (2,1 m) de hauteur, il est probablement le plus grand des personnages de la caravane que l'on a jamais vu. Il ne parle pas beaucoup, mais quand il le fait, les gens écoutent généralement.
Tyjit Skesh (garde naine féminin). Il ne faudra pas longtemps à tout le monde dans la caravane pour éviter Tyjit Skesh. Elle est rapide à la colère et plus rapide de recourir à ses lames quand quelque chose la met en colère. Elle est honnête envers une faute et ne manque jamais de faire savoir aux gens pourquoi elle était en colère, afin qu'ils puissent corriger leur comportement à l'avenir. Elle ne tolérera pas l'intimidation.
Werond Torohar (Caravanière Femme humaine). Calme, sans prétention Werond Torohar peut gérer une équipe de chevaux ou de mules mieux que quiconque sur la Route commerciale. Elle a un talent surnaturel pour faire comprendre aux animaux ce qu'elle attend d'eux, avec seulement un petit mouvement sur les rênes, un coup de sifflet et un coup de cravache. La boue, les pierres et la glace ne semblent pas être des obstacles quand Torohar gère

l'équipe. Elle est romantique aux yeux étoilés et elle peut faire pleurer des hommes forts avec ses histoires d'amour perdu et de passion contrariée.

La vie sur la route

Le tronçon de route de La Porte de Baldur à Eauprofonde est un voyage de 750 miles. Les chariots de marchandises tirés par des chevaux ou des mules tirent 15 kilomètres par jour, selon les conditions. Les animaux ont besoin d'un jour de repos après chaque six jour de transport pour se remettre de leur travail. Tout bien considéré, le voyage devrait prendre deux mois.

La caravane qui quitte La Porte de Baldur contient les trois chariots du Culte du Dragon plus 2d4 de plus. Tous les voyageurs ne sont pas des marchands. Un chariot pourrait transporter une famille qui déménage dans le nord ou un diplomate en mission à Eauprofonde. Les gens et les chariots rejoignent la caravane le long du chemin, et d'autres partent selon les diktats des affaires et de la fortune. Certains voyageurs montent à cheval, d'autres marchent à côté des chariots, d'autres payent les marchands pour monter à bord de leurs chariots. À plusieurs reprises, des personnages remarquent que les caravaniers du culte renvoient des passagers, même s'ils ont de la place dans leurs chariots. Rien n'identifie les chariots du culte comme étant autre chose que des marchands typiques transportant du fret en direction du nord. Ils ne se regroupent pas pendant la journée et ne campent pas ensemble la nuit. Pour autant que tout le monde le sache, leur seul lien est qu'ils font partie de cette caravane.

Rezmir et huit de ses gardes quittent secrètement La porte de Baldur devant la caravane et montent vers le nord à une vitesse rapide. Ils se dirigent vers Château Naerytar dans le Marais des Morts et ne seront pas revus avant l'épisode 6. Elle laisse douze gardes derrière. Un voyage avec chaque chariot, agissant en tant que garde et assistant du caravanier. Les neuf autres se font passer en tant que voyageurs privés dans deux groupes distincts, cherchant la compagnie et la protection dans la caravane pour leur voyage.

Les chariots voyagent environ huit heures par jour, avec quelques arrêts pour nourrir et abreuver les chevaux et les mules.

Beaucoup de nuits sont passées à camper le long de la route. La plupart des petites villes ont des auberges au bord de la route si les voyageurs veulent plus de confort, et des auberges murées desservant les caravanes de chariots sont répartis à quelques jours d'intervalle. Les animaux et les voyageurs peuvent se reposer confortablement dans ces enceintes fortifiées, tandis que les chariots sont protégés à l'intérieur. La carte de l'épisode 5 montre une structure qui a déjà servi à cette fin. Elle peut être utilisée comme modèle pour une auberge typique si nécessaire.

La partie la plus difficile du voyage est proche du début. Quelques jours de voyage au nord de La Porte de Baldur amène la caravane dans une campagne connue sous le nom de Champs des Morts. La route se tord et déambule à travers les collines parsemées d'anciens champs de bataille, de dolmens et de tumulus. La sagesse commune soutient que c'est une très mauvaise idée d'allumer un feu sur une colline la nuit dans les Champs des Morts, parce que la lumière attire des monstres de miles autour. Traverser ce territoire prend plusieurs jours, durant lesquels tout le monde sera nerveux et de veille.

Événements aléatoires sur la Route

Le voyage au nord dure environ quarante jours et la plupart des voyageurs espèrent que ces jours seront monotones et sans incident. Mais dans Faerûn, ce n'est jamais le cas.

De nombreux jours passent sans excitation, mais d'autres voient des attaques de monstres, des incidents étranges, de l'excitation aux arrêts en bordure de route, des rencontres avec des PNJs, et la question omniprésente à savoir où se dirigent les chariots du culte. Vous pouvez rythmer ces événements comme vous le souhaitez. Utilisez-en quelques-uns, utilisez-les tous ou créez-en d'autres.

Lors d'un voyage de cette durée, la recherche d'événements aléatoires toutes les heures est excessive. Le Route Commerciale voit beaucoup de voyageurs et elle est relativement (sinon entièrement) sûr. Vérifiez un événement aléatoire chaque jour en lançant un d20. Sur un jet de 16 ou plus, un ou plusieurs événements se produisent comme indiqué ci-dessous:

- 16 signifie qu'un événement se produit le matin
- 17 signifie qu'un événement se produit pendant le premier arrêt de repos
- 18 signifie qu'un événement se produit dans l'après-midi
- 19 signifie qu'un événement se produit le soir ou la nuit
- 20 signifie qu'un événement se produit le matin et un autre pendant l'après-midi ou la nuit

Lorsqu'un événement se produit, sélectionnez-en un qui semble approprié à l'emplacement, au timing et à la trame de fond que les personnages ont jusqu'ici, ou vous pouvez lancer un d12 pour en sélectionner un de manière aléatoire. Vous pouvez substituer une attaque aléatoire de type bandit (jour) ou monstre (nuit) pour tout autre événement si une dose d'action instantanée est nécessaire.

Les récompenses de point d'expérience pour ces événements dépendent de vous. Nous recommandons 300 XP par personnage pour chaque situation que les héros résolvent avec succès. Idéalement, les personnages ont la possibilité de compléter huit ou neuf de ces événements. Si vous utilisez la règle d'expérience de jalon, les personnages atteignent le 5ème niveau à la fin de ce voyage.

Événements sur la Route

D12	Événements
1	Vie aventureuse
2	La maltraitance des animaux
3	Fléau des montagnes
4	Contrebande
5	Tout a un prix

6	Champignon Criards
7	Le Cerf d'Or
8	Châtiment
9	Pas de chambre à l'auberge
10	Hospitalité routière
11	Araignées des Bois
12	Échoué

Vie aventureuse

Un autre groupe d'aventuriers rejoint la caravane ou reste dans la même auberge en bord de route. A en juger par leur vantardise, ils ont vaincu certains des monstres les plus féroces et des ennemis que Faerûn a à offrir. Ils ont l'air prospère, ils sont remplis de contes passionnants, et ils établissent un lien avec un marchand qui emploie un ou plusieurs des personnages. Le lendemain matin, ce commerçant informe les personnages que leurs services ne sont plus nécessaires parce qu'il a embauché des gardes plus expérimentés.

Les nouveaux venus sont une troupe d'acteurs qui tentent de se frayer un chemin jusqu'à la ville voisine. Ils jouent au fait qu'il n'y aura aucun danger qui les obliger à se mobiliser et à se battre. Quand ils devront entrer en action, (comme ils le devront sûrement), il devient douloureusement évident qu'il n'y a pas un guerrier ou un sorcier parmi eux; ils sont cinq roturiers humains avec un charisme stupéfiant et des accessoires de scène pour les armes et les armures.

Après avoir été sauvés du danger, l'ancien employeur des personnages, maintenant convenablement châtié, est prêt à engager les personnages à un salaire légèrement plus élevé.

La maltraitance des animaux

Un des voyageurs, un noble, est régulièrement vu maltraiter ses chevaux. Il laisse leurs colliers et leurs sangles ronger des plaies dans leur peau, de rationner leur nourriture et les fouette lorsque les animaux sont épuisés et affamés ou ne tirent pas assez fort ou assez vite pour lui convenir. Si les personnages ont encore leurs chevaux, ce noble les admire et propose d'en acheter un ou plusieurs pour remplacer les «canassons inutiles» avec lesquels il est coincé. Finalement, un de ses chevaux s'effondrera dans son harnais, et il le frappera à mort sur la route ou coupera ses harnais et le laissera mourir sur la route, à moins qu'un ou plusieurs personnages n'interviennent. Il a un chevalier et un mage qui voyagent avec lui en tant que gardes du corps.

Fléau des Montagnes

Dans les airs, deux **perytons** observent la route pour trouver des cœurs frais qu'ils peuvent consommer avant de pondre leurs œufs. Ils tournent à une altitude où ils sont facilement confondus avec des aigles. Chaque personnage peut effectuer un contrôle d'Intelligence (Nature) DC 15 en voyant les créatures. Le succès signifie qu'ils reconnaissent les perytons pour ce qu'ils sont avant la première attaque de plongée. L'échec signifie que le personnage est surpris.

Contrebande

L'un des chariots du culte se renverse dans un virage difficile ou lorsqu'une roue se brise sur un rocher. Parmi les caisses qui dégringolent librement, l'une s'écrase, révélant des douzaines de beaux bijoux emballés dans de la laine pour la protection. C'est une excellente occasion pour les personnages de voir une partie de la contrebande et même de sympathiser avec les cultistes en les aidant à réparer leur chariot.

Les membres de la secte sont fâchés que les gens aient vu le contenu de leur cargaison renversée. Leurs instructions, directement du Dragophone Rezmir, étaient de garder le matériel sécurisé et secret. Les témoins qui montrent beaucoup d'intérêt pour les bijoux ou qui posent des questions peuvent avoir besoin d'être réduits au silence. Les témoins de l'APN pourraient disparaître du jour au lendemain ou mourir inopinément à la suite d'une maladie soudaine (que la vérification réussie de Sagesse DD 10 [Médecine] révèle être un poison). Les mêmes attaques peuvent être dirigées contre des personnages qui montrent trop de curiosité.

Tout a un Prix

Quelqu'un dans la caravane développe une fantaisie pour une possession précieuse qui appartient à l'un des personnages. Le PNJ essaie de l'acheter, mais le prix offert est bas. Le PNJ persiste tout au long de la journée, devenant plus odieux sans pour autant devenir plus généreux. À moins que le personnage prenne des précautions spéciales, l'objet disparaît du jour au lendemain. Si le personnage accuse publiquement le PNJ le lendemain matin, ils se font un ennemi durable; le PNJ dit qu'il n'a pas l'objet et est indigné par l'accusation. Quelqu'un d'autre qui a été témoin des conversations la veille a décidé qu'un autre PNJ s'est servi d'une couverture parfaite pour un petit vol de nuit et a pris l'objet manquant. Pour trouver l'objet, les personnages doivent fouiller subrepticement les sacs et les chariots des gens, car peu de gens accepteront que leurs biens soient fouillés et passer comme s'ils étaient des voleurs ordinaires - surtout pas un voleur ordinaire.

Champignons Criards

Après deux jours et deux nuits de pluie, d'éclairs et d'étranges sifflements dans le vent, les personnages se réveillent pour voir que la campagne environnante est couverte de champignons. Il en pousse partout, y compris sur la route. Quand quelqu'un marche sur un champignon (c'est presque impossible de ne pas le faire), il émet une bouffée de spores noires et un gémissement de douleur. Ces petits Criards poussent à partir d'un immense mycélium qui s'est répandu sous la surface des grottes peu profondes. Ils peuvent être identifiés avec une vérification réussie de DC 15 Intelligence (Nature), mais si le jet est de 10-14, le personnage les identifie mal et croit qu'ils sont mortellement toxiques (ils ne le sont pas).

Les marchands sont terrifiés par ces choses et refusent de les

traverser, craignant qu'ils soient toxiques ou pires. En plus de cela, les sons effraient les animaux et les rendent impossibles à contrôler.
Les champignons poussent si vite sur le sol pluvial qu'une personne peut presque les voir grossir. Ils étaient de la taille des bouchons de champagne quand ils ont été remarqués; dans une heure, ils grandissent six pouces et un pied (0,3 m) de haut une heure plus tard. Leur croissance ralentit après cela, mais d'ici là, la plupart des gens dans la caravane sont certains que tout est condamné.
N'importe qui peut balayer littéralement un chemin à travers les champignons avec un balai lourd, une faux ou une branche d'arbre. Le bruit est pénible. Toutes les personnes impliquées dans ce processus doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DC 10. L'échec signifie que le personnage est submergé par des sentiments de chagrin et de remords, apparemment déclenchés par des milliers de petits cris de douleur et de gémissements, mais qui sont en fait le résultat de l'inhalation de spores légèrement toxiques libérées par les champignons immatures. Les personnages affectés tombent en panne après 1d20 minutes et ne peuvent plus faire face à ces sons. Ils ont des cauchemars pour les jours à venir, jusqu'à ce que la toxine soit complètement hors de leur système. Vous pouvez imposer encore plus de résultats persistants si vous le souhaitez, comme une aversion pour la vie de manger des champignons de toute nature.
Les gens peuvent se frayer un chemin à travers les champignons avec six heures de travail (six personnes peuvent le faire en une heure, ou trois personnes peuvent le faire en deux heures).

Le Cerf d'Or

Par une belle après-midi ensoleillée, un troupeau de cerfs est repéré broutant sur une colline voisine. Les voyageurs profitent de telles occasions de chasser de la viande fraîche pour le garde-manger. Cependant, ce troupeau comprend un magnifique cerf (statistiques sur les élans) qui scintille dans la lumière comme si son pelage était filé d'or et ses bois plaqués de platine. Presque tout le monde dans la caravane qui peut gérer un arc veut abattre cette bête. Sa peau vaudrait une fortune, même si ce n'est pas de l'or réel. Quelques-uns des types les plus prudents avertissent que la créature est clairement un être béni et que le tuer porterait malheur à la caravane, mais pas plus de deux ou trois personnes ne sont persuadées. En quelques minutes, la chasse est lancée et le troupeau de cerfs se disperse dans la forêt voisine et dans les champs des agriculteurs.
Les personnages peuvent se joindre à la poursuite, essayer de parler aux autres, protéger le cerf, ou ignorer la situation, comme bon leur semble. Le cerf peut être suivi à travers la forêt avec une vérification réussie de Sagesse (Survie) DD 10. Un nouveau contrôle doit être effectué tous les 500 verges. Le cerf conduit les chasseurs à une chasse de 1 500 verges (trois contrôles de la sagesse) à une ruine drapée de lierre dans la forêt. Là, une des trois choses peut arriver. Choisissez celui qui convient le mieux à votre jeu.

- Le cerf peut être coincé, combattu et tué. C'est un cerf normal mais avec une belle fourrure dorée à couper le souffle. Si les fermiers locaux apprennent qu'il a été tué, ils attrapent leurs fourches et leurs arcs longs et menacent d'envahir la caravane à moins qu'ils ne soient payés 500 PO pour leur perte; le cerf leur aura apporté de la chance.
- Le cerf salue les personnages en Sylvanien. Si aucun des caractères ne parle cette langue, il passe à l'Elfique, et si personne ne répond à nouveau, il essaie fortement dans un accent Commun. Il leur assure qu'ils sont sur la bonne voie, et ils doivent continuer à suivre la rivière d'or jusqu'à ce qu'ils atteignent le château dans le ciel. Malheureusement, leur chemin sera rempli de difficultés et de sang. Pour les aider, il offre au personnage un arc long +1. L'arc apparaît sur le sol devant eux, puis le cerf disparaît de la vue en disant: «Tous ne survivront pas. . . "
- Lorsque les personnages fouillent les ruines dégringolées, ils ne trouvent aucun signe du cerf mais voient une personne mince qui ressemble à un elfe des bois à la peau dorée et brillante. Le jeune homme est nu et porte un bandeau en bois ou a des bois délicats qui poussent de sa tête. Il tombe à genoux et implore les personnages dans un dialecte elfique archaïque mais compréhensible. Il est un prince elfe, et les pierres autour d'eux étaient autrefois le beau château où il a régné. Mais il a été maudit par le père de la femme qu'il aimait et l'a transformé en un cerf d'or chaque fois qu'il sort de ces murs. Il a vécu si longtemps avec la malédiction que son royaume est oublié, son château est tombé en ruine, et il ne se souvient plus de son propre nom. Il croit qu'un sorcier quelque part peut le libérer de la malédiction, mais partout où il va, les gens essaient de le tuer pour son manteau d'or. Si les personnages lui permettent de les accompagner et de le protéger, il fera de son mieux pour les récompenser à la fin du voyage. L'histoire est vraie. Plusieurs sorciers d'Eauprofonde pourraient enlever la malédiction. L'elfe ne peut pas payer une récompense à la fin, mais les personnages gagnent 500 XP chacun pour le croire et le protéger. Ce travail ne sera pas facile, car les gens de la caravane trouvent leur histoire ridicule et cherchent des occasions de tuer le cerf.

Châtiment

Alors que la caravane contourne un virage de la route, une tête humaine peut être vue assise au milieu de la route à une centaine de mètres. De loin, les personnages avec un score de Sagesse passive (Perception) de 15 ou plus reconnaissent que la tête est en fait une personne enfouie jusqu'au cou, et il est inconscient mais toujours vivant. Ce fait est évident pour quiconque s'approche à moins de 10 mètres, tout comme le mot "Brise-serment " peint sur son front.
L'homme enterré est en mauvaise forme à cause de

l'exposition et de la déshydratation. Toute magie de guérison ou de l'eau et une vérification réussie de Sagesse (Médecine) DD 10 le ranime.

Plusieurs de marchands de la caravane sont d'avis que, quel que soit celui-ci, si quelqu'un ou quelque chose a pris la peine de le trahir comme un traître et de l'enterrer dans la Route commerciale, il le mérite probablement et devrait être laissé Là. Si les personnages travaillent comme gardes pour les commerçants PNJs, au moins un de leurs employeurs fait partie de ce groupe. Il est évident que des traces de roues sur la terre retournée que d'autres chariots sont effectivement passer par ici ces derniers jours.

Sortir l'homme hors de la terre prend deux creuseurs pendant au moins deux heures, et le remplissage du trou prend une autre heure (vous ne pouvez pas laisser un trou dans la route).

L'homme enterré est Carlon Amoffel. C'est un espion humain et un membre des Ménestrels; les personnages découvrent un tatouage Ménestrels sur son bras s'ils le déterrent. Il ne porte que le pagne avec lequel il a été enterré.

Publiquement, l'histoire d'Amoffel est que le serment qu'il a rompu était une promesse d'épouser une femme. Il a rompu les fiançailles parce qu'il a découvert que son père et ses frères étaient tous des bandits et qu'on s'attendait à ce qu'il les rejoigne.

Si l'un des personnages est un Ménestrel et qu'ils révèlent son association à Amoffel, il leur raconte la véritable histoire. Il était exactement dans la même mission que lui: traquer une cargaison de butin volé au nord. Mais les contrebandiers - il est certain qu'ils sont membres du Culte du Dragon - se méfiaient de lui. Amoffel a transmis des informations à un autre Ménestrel dans une auberge en bordure de route, et les membres de la caravane ont assisté à la réunion. Les cultistes ont fabriqué une histoire selon laquelle il transmettait des informations aux bandits. Les marchands ne voulaient pas le tuer, mais ils voulaient le laisser enterré sur la route et «laisser la providence décider du sort de l'homme».

Amoffel a des contacts avec le Ménestrels d'Eauprofonde et connaît leurs emplacements dans la ville. Il peut être un allié utile lorsque cette caravane arrivera à destination.

Pas de Chambre à l'Auberge

Après une journée misérablement humide et froide qui promet de devenir une nuit encore plus glaciale, la caravane arrive dans une grande auberge. En entrant dans la salle commune, chaude et confortable, pour prendre des dispositions pour la nuit, l'aubergiste embarrassé dit aux personnages que toute l'auberge est à guichets fermés; toutes les chambres privées sont prises et la salle commune est réservée pour une fête privée. La caravane devra passer la nuit dehors. En regardant autour de la pièce, les personnages ne voient qu'un groupe: un juge aristocratique et son entourage de trois dilettantes humaines. Ils sourient aux personnages tout en faisant des commentaires tels que «dormir bien» et «passer une agréable soirée», suivis par des insultes murmurées à voix basse au sujet des vêtements éclaboussés de boue des personnages et de leur basse reproduction. Si les personnages demandent de dormir dans l'étable, l'un des nobles s'exprime en disant: «Nos chevaux sont plutôt pointilleux avec qui ils partagent leur espace. Nous avons dû tout réserver, aussi, pour leur bien. Vous comprenez, j'en suis sûr. " Ses amis arrogants ont un bon gloussement à ce sujet.

Passer la nuit dans les chariots sera difficile pour les personnages mais sera un danger pour les chevaux et les mules non protégés, et la seule raison en est la cruauté et l'arrogance de ces fripouilles dans l'auberge.

Les PNJs de l'auberge ne seront pas influencés par des raisons ou des débats, ni par des offres d'argent. Ils trouvent la situation très amusante et semblent heureux de la perspective de voir les marchands et leurs animaux souffrir sous la pluie verglaçante toute la nuit. Ils aiguillonnent les personnages et leurs compagnons de voyage à chaque occasion, y compris depuis la porte et les fenêtres de l'auberge quand personne d'autre n'est à l'intérieur. Si les personnages ne commencent pas un combat, quelqu'un d'autre de la caravane pourrait le faire.

En fait, ces PNJs sont quatre **vétérans** déguisés qui se rendent à La Porte de Baldur à la recherche d'un emploi et qui veulent bien rire de la malchance de quelqu'un. Ils abandonnent toute prétention après que la violence éclate.

Hospitalité Routière

Lorsque la caravane atteint son point d'arrêt pour la nuit, deux sœurs jumelles plantureuses sont devant elles, installant le campement et s'occupant de leurs chevaux. Arietta et Zelina Innevar prennent goût à certains voyageurs - peut-être, mais pas nécessairement, quelques-uns des personnages - et passent la soirée à s'interroger sur leur passé, leur direction, leur famille et ainsi de suite. Les sœurs sont en fait deux **doppelgangers**. Ils peuvent soit attaquer quelqu'un cette nuit ou rejoindre la caravane pendant quelques jours pendant qu'ils étudient les voyageurs et choisissent leurs victimes. Au moment de frapper, ils attendent jusqu'à la tombée de la nuit, puis tentent d'attirer leur cible loin des autres en appelant à l'aide d'une voix familière. Heureusement pour les personnages et leurs compagnons de voyage, si l'un d'eux est vaincu, les deux autres fuient dans une rafale de malédictions et de menaces de vengeance.

Araignées des Bois

La Route commerciale contourne les énormes Forêts du Cri de Troll et la Forêt Brumeuse, mais elle en traverse de nombreuses autres plus petites qui n'apparaissent pas sur les cartes. Lorsque la caravane traverse une de ces régions boisées, trois **ettercaps** et deux **araignées géantes** l'attaquent. Ils sont principalement intéressés à prendre des chevaux, pas des marchandises, mais ils ne rechignent pas à prendre des gens s'ils ne peuvent pas obtenir des chevaux. Deux ettercaps vont après les chevaux tandis que le troisième

ettercap et les araignées géantes gardent les gardes de la caravane occupés. Un ettercap peut couper un cheval de son harnais en 3 tours. Après cela, ils se retirent dans les arbres, emportant le cheval avec ses rênes et ses sangles. Sans chevaux, les chariots sont échoués. L'employeur des personnages insiste pour qu'ils poursuivent les ettercaps et récupèrent les chevaux volés.
Si les personnages bougent rapidement, ils ont une bonne chance de récupérer les chevaux vivants. Les animaux laissent une trace à travers le sous-bois qui est facile à suivre; une vérification réussie de Sagesse (Survie) DD 10 est suffisante pour continuer. Les chevaux sont emmenés à environ un demi-mille du repaire des ettercaps. Si les personnages chargent directement, ils sont attaqués par trois ettercaps et deux araignées géantes. S'ils font une pause pour observer pendant quelques minutes, ils voient les ettercaps chasser les araignées géantes pendant qu'ils se préparent pour leur festin de viande de cheval. Les personnages peuvent alors se battre seulement contre les ettercaps pour 6 tours, avant que les araignées reviennent au son de la bataille. Cependant, les personnages ne peuvent pas attendre longtemps, car les ettercaps ne perdront pas beaucoup de temps avant de tuer et d’avaler les chevaux.

Échoué

C'est un événement idéal pour la région des Champs de la Mort, s'il y en a un, mais il peut être utilisé n'importe où.
La caravane voit une bagarre se produire à l'avant. Un chariot de fret est bloqué sur la route, ses animaux de trait morts. Un marchand (noble) et trois gardes sont abrités sous le chariot, avec des caisses traînées entre les roues pour la couverture. Ils sont abondamment pourvus d'arbalètes et de boulons, mais les six hobgobelins et un capitaine de hobgobelin qui les assaillent semblent se contenter de les assiéger jusqu'au coucher du soleil, et ils prévoient se précipiter dans le chariot avec l'obscurité comme couverture. Ce sont des hobgobelins Urshani, reconnaissables à leur apparence inhabituellement sauvage (même pour les hobgobelins). Les hobgobelins se parent de fourrures de loup, peignent des têtes de worg sur leurs boucliers, et incorporent d'autres parties de loup et des icônes dans leur armure et leurs vêtements.
Il faut d'abord chasser les hobgobelins, puis soigner les blessés, puis faire quelque chose à propos du chariot échoué. Le commerçant a de l'argent pour acheter plus de chevaux si quelqu'un veut vendre. Sinon, il montera dans un chariot avec un marchand pour la prochaine auberge, où il pourra acheter des animaux, tandis que ses trois gardes resteront derrière.

Événements routiers planifiés

Après que Jamna Lueurdargent et Azbara Jos se soient jointes à la caravane, trois événements planifiés doivent avoir lieu. Leur timing est à vous.

Reconnu!

Si les personnages passaient beaucoup de temps à errer dans le campement des pillards sur les Arpents Verts et à parler aux cultistes, ils auraient pu entamer une conversation là-bas avec un sectateur qui est maintenant l'un des conducteurs de chariot. Demandez à chaque personnage de faire un test de charisme le premier jour du voyage, mais ne dites pas aux joueurs à quoi ça sert. À un certain moment au cours du voyage, le personnage qui a obtenu le résultat le plus bas sur le test de charisme est reconnu par un adepte. Les cultistes supposent que, au mieux, le personnage doit être un déserteur du culte. Au pire, il ou elle est un espion et un saboteur. À un point dramatique sur le voyage, quand la caravane est loin d’Eauprofonde, cela signifie des ennuis.
En option, vous pouvez vous passer de ce jet de dé et demander à quelqu'un de reconnaître automatiquement l'un des personnages, pour utiliser cet événement.
Si un personnage est reconnu, permettez à ce personnage de faire un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15. Le succès signifie que le personnage surveille le sectateur qui le regarde suspicieusement, notant à qui le personnage parle, quand le personnage mange et où le personnage dort.
Au cours de quelques jours, il devrait devenir évident que ce sectaire a reconnu le personnage. Si les personnages tardent à agir, les sectateurs frappent d'abord en essayant d'assassiner les personnages dans leurs draps ou en organisant un accident - une roue libre, un essieu brisé ou un cheval de tête effrayé pourrait être un moyen efficace de résoudre un problème. La seule solution permanente à ce problème pour les personnages est le meurtre; le sectateur avec des soupçons doit être éliminé avant qu'il ou elle partage ces soupçons avec les autres. Les bons caractères peuvent être réticents à prendre cette mesure; c'est le jeu de rôle. S'ils peuvent trouver un autre moyen, c'est excellent, mais une fois que l'opposition reconnaît quelqu'un, la situation risque de se terminer par la mort.

Attention non désirée

Le lendemain du départ de la caravane de Gué de la Dague, demandez à chaque personnage de faire un test de Sagesse (Perspicacité). (Alternativement, vous pouvez autoriser ici un test de Charisme [Tromperie], permettant aux personnages d'utiliser leur connaissance de la tromperie pour reconnaître quand quelqu'un d'autre a utilisé le même talent. Seuls les personnages entraînés en Tromperie peuvent choisir cette option.) Interpréter les résultats comme suit.

- 9 ou moins: Le personnage ne remarque rien.
- 10-12: Le personnage remarque que le gnome qui a récemment rejoint la caravane s'intéresse à l'humain qui l’a rejoint en même temps et qui a été accueilli à bord d'un des chariots du culte en tant que passager. Ils ne sont pas ensemble, mais pendant les arrêts, le gnome se tient souvent assez près pour surprendre tout ce que l'humain pourrait dire, et il a également été vu près des chariots du culte quand les cultistes sont occupés à garder les chariots.

- 13-15: Le personnage remarque que le gnome s'intéresse aux personnages. Elle a parlé à plusieurs d'entre eux, posant des questions anodines et commentant la météo. Elle laisse l'impression d'être quelqu'un qui saisit parfaitement chaque détail des gens et de son environnement.
- 16+: Le personnage a l'impression que Lueurdargent est également consciente des personnages qui la regardent.

Si quelqu'un révèle un insigne de Ménestrel à Lueurdargent, elle répond par une petite phrase «Porte là, imbécile» et elle part.

Qui est votre ami?

Le matin du jour où la caravane est à quatre jours d'Eauprofonde (deux jours après "Attention non désirée"), Lueurdargent s'approche des personnages tout comme ils sont assis au repas du matin. Après avoir jeté un coup d'œil pour s'assurer qu'aucun des cultistes ne la regarde, elle met ses doigts sur ses lèvres, puis prend le bol de farine d'avoine que l'un d'entre eux est sur le point de manger.

Après avoir piqué vos flocons d'avoine avec la lame de son poignard, le gnome le soulève et vous montre un objet à la farine d'avoine ressemblant à une petite perle. Elle jette un coup d'œil par-dessus son épaule vers l'endroit où les cultistes sont assis à leur petit-déjeuner. «C'est un morceau d'os», murmure-t-elle, «enroulée en un cercle afin que vous puissiez l'avaler dans une bouchée de gruau sans le remarquer. Une fois mangé, il se déroule lentement à l'intérieur de vous, exposant des pointes d'aiguille qui percent vos tripes et vous tue lentement. Je soupçonne qu'ils sont dans tous vos déjeuners. "Comme elle se lève et s'éloigne, elle ajoute," Parlons ce soir. "

Plus aucuns fragments d'os dans le gruau des personnages. Celui que Lueurdargent leur avait montré était déjà coincé sous le poignard avant de le fourrer dans le bol. Si les personnages creusent à travers leurs flocons d'avoine à la recherche d'éclats, qu'ils fassent des vérifications d'Intelligence (Investigation) DD 15. Si une vérification réussit, dites-leur qu'ils trouvent plusieurs petits morceaux qui pourraient être des éclats d'os, mais ils pourraient tout aussi bien être des écales d'avoine, de la sciure de bois ou des œufs d'insectes. Dites-leur aussi que deux des cultistes continuent à regarder dans leur direction mais semblent essayer de cacher leur intérêt.
Ce soir-là, après que la plupart des voyageurs se sont couchés, Lueurdargent arrive aux personnages. Elle commence par se présenter si cela ne s'est pas déjà produit. Sinon, elle va droit au but.

"Nous ne travaillons pas pour les mêmes personnes, mais nous sommes tous du même côté. Nous partageons la conviction que le Culte du Dragon doit être arrêté. J'ai besoin de savoir ce qu'ils transportent dans ces chariots et où ils prennent leur cargaison. Voulez-vous m'aider à le découvrir? Nous pouvons le faire ce soir. "

Si les personnages disent à Lueurdargent ce qu'ils savent de la cargaison de la secte, elle exprime sa gratitude et son soulagement qu'elle n'a pas besoin de risquer de pénétrer dans leurs chariots. En fait, elle le sait déjà, mais elle avait besoin de savoir ce que les personnages savent. Elle les pompe pour chaque information qu'ils sont prêts à partager tout en offrant peu de retour, sauf la confirmation de ce qu'ils savent déjà. Si les personnages n'ont pas compris qu'Azbara Jos est un Sorcier Rouge de Thay, elle le fait remarquer et pose la question à savoir pourquoi un Sorcier Rouge est en train de fraterniser avec les membres du Culte du Dragon.
Lueurdargent est particulièrement méfiante quant à la raison pour laquelle elle s'intéresse à tout cela. Le gnome ne mentionne jamais le Zhentarim ou le réseau noir. Elle ne sort jamais et dit qu'elle travaille pour les Ménestrels.
Lueurdargent est une experte dans la recherche des indices les plus subtils et les utilise pour sembler savoir des choses qu'elle ne connaît pas et pour faire dire ce que les gens veulent ou espèrent entendre. Elle utilise ce talent à grand avantage contre les personnages dans toutes leurs transactions. Si les joueurs demandent à utiliser la Sagesse (Perspicacité) pour détecter si le gnome dit la vérité, laissez-les faire la vérification. Sur un résultat de 15 ou plus, le personnage suspecte que Lueurdargent ne leur dit pas tout mais ne discerne pas un vrai mensonge. Sur tout autre résultat, les personnages ne détectent aucune malhonnêteté.

Meurtre le plus cruel

Deux jours après "Qui est votre ami?" Le camp se réveille sur un meurtre. Un des cultistes agissant en tant que garde de chariot a été assassiné pendant la nuit. Il a été poignardé dans le dos avec une épée (la plaie est trop grosse pour être d'un poignard) et a été retrouvé sous un chariot du culte.
Les compagnons du défunt accusent immédiatement l'un des personnages et exigent d'inspecter les armes des personnages. Si le personnage porte une épée courte, cela compliquera les choses, bien que cela ne prouve rien. Toute épée de cette taille serait assez proche. Beaucoup d'empreintes de pas sont autour du chariot, mais un contrôle d'Intelligence (Investigation) DD 10 réussi détermine qu'ils proviennent tous de gens qui se pressent autour du corps le matin. Le sol a été balayé pendant la nuit pour enlever les empreintes.
À ce stade du voyage, les personnages devraient être populaires auprès des autres voyageurs; ils ont probablement sauvé de nombreuses vies et la caravane entière plus d'une fois. Les cultistes, d'autre part, ne sont pas si populaires. Ils sont distants et même un peu étrange. Cela fonctionne en faveur du personnage accusé, parce que beaucoup de gens parleront pour sa défense.
Si un personnage suggère que les propriétaires du chariot doivent ouvrir leurs caisses pour voir si quelque chose

manque, les accusations disparaissent. (Si un personnage ne le suggère pas, un spectateur dans la foule le fait.) De façon inhabituelle, Azbara Jos s'avance et tente de calmer la situation, en disant plus que quiconque l'a déjà entendu dire à un moment donné.

En fin de compte, les commerçants les plus importants de la caravane s'accordent à dire que sans témoins, rien ne peut être fait. Les dieux puniront le coupable et la vie continuera. La plupart des cultistes ne regardent plus jamais le personnage accusé avec rien d'autre que de la haine non déguisée. Cette animosité devient importante plus tard dans l'épisode 5.

Le meurtrier était, bien sûr, Jamna Lueurdargent. Sachant ce qu'il y avait dans la cargaison, elle ne put s'empêcher de se servir. Le vol lui-même est indétectable, parce qu'il n'a laissé aucun signe, et le culte ne porte pas de registre de son trésor volé. Le garde l'a surpris sur le fait et a dû mourir; c'était aussi simple que ça.



Épisode 5: Événements à venir

Le convoi voyage le plus loin possible vers le nord sur la Grande Route passé Eauprofonde jusqu'à l'endroit où la Grande Route a été engloutie par le Marais des Morts, toujours en expansion. Un relais routier fortifié qui servait jadis les marchands et les convois nourrit maintenant les ouvriers et protège les provisions de construction de routes, et aide également le Culte du Dragon à faire la contrebande de son trésor.

Eauprofonde

Lorsque la caravane roule dans Eauprofonde après deux mois sur la route, la plupart des marchands se dispersent vers les marchés, les entrepôts et les écuries de la ville. Ils ont atteint leur destination et les personnages sont payés en argent et remerciés pour leurs services. S'ils réussissent bien, on leur dit qu'ils peuvent trouver du travail avec ces expéditeurs à l'avenir. Cependant, les personnages ne peuvent pas perdre beaucoup de temps à fermer des comptes avec leurs propres employeurs ou faire du tourisme dans Eauprofonde, ou ils perdent de vue les chariots du Culte dans la métropole bondée.

Les chariots du culte ne suivent pas le même schéma que les autres de la caravane. Au lieu de cela, ils se dirigent vers le nord de la ville avant de chercher un endroit où passer la nuit. Tous ceux que les personnages savent associés au culte se rassemblent au même endroit à la tombée de la nuit.

Azbara Jos reste avec les cultistes pendant ce temps, et Jamna exprime son désir de rester avec les personnages jusqu'à ce qu'ils découvrent la destination du trésor.

Les cultistes passent une journée à reposer leurs chevaux dans une écurie du côté nord d’Eauprofonde. D'autres chariots sont déjà là, transportant secrètement des trésors de toute la côte de l'Épée

jusqu'au point de rassemblement. Au cours de la journée, certains des cultistes visitent un grand entrepôt juste à l'intérieur de la porte nord de la ville, où les matériaux de construction sont stockés pour l'expédition au nord et où les chariots sont rassemblés et chargés pour le voyage.
Si des personnages s'informe aux environs de la porte nord d'Eauprofonde quelqu'un qui correspond à la description de Rezmir, ils entendent des rumeurs selon lesquelles un demi-dragon aurait été aperçu dans la zone il y a au moins un mois. Tout le monde se souvient de l'incident. Les demi-dragons chromatiques ne sont presque jamais vus, et ont donc tendance à provoquer une alarme quand ils sont aperçus. Si la rumeur est vraie, alors le demi-dragon voyageait avec une forte escorte de gardes à cheval, se dirigeant vers le nord. La rumeur est vraie, bien sûr, mais elle ne peut être confirmée à 100%.
En questionnant aux alentours, les personnages apprennent que la route au nord, appelée la Grande Route, est utilisé pour relier Eauprofonde à la ville de Padhiver. Un marais froid et côtier appelé Marais des Morts s'étend entre la route et la côte.
Au fil des ans, le marais s'est continuellement élargi. Chaque fois qu'il a grandi, il a inondé la route, qui a dû être déplacée plus loin à l'intérieur des terres. C'était la situation jusqu'à il y a un siècle, lorsque Padhiver a été presque détruit par l'éruption du Mont Chaudenow. Avec la ville en ruines, les efforts pour garder la route ouverte ont simplement arrêté. Cela ne servait plus à rien.
Mais maintenant, le Seigneur Padebraise a reconstruit Padhiver et la route est de nouveau nécessaire. L'entrepôt visité par les cultistes est celui où sont coordonnées les livraisons de fournitures aux campements de construction de la route. Si les transporteurs de marchandises y sont allés, cela a dû être pour voir s'ils pouvaient transporter des fournitures à la route pour un salaire. Est-ce qu'ils embauchent des gardes pour les caravanes d'approvisionnement?
Le Marais des Morts est sauvage et dangereux. Les agents du Seigneur Padebraise dans cette entreprise sont perpétuellement à la recherche de travailleurs pour construire la route et de combattants pour protéger les travailleurs. Le chiffre d'affaires dans ces emplois est assez élevé.

Liaison nord, encore…

Les personnages n'ont aucun mal à se faire embaucher comme escortes de chariots à l'entrepôt d'approvisionnement.
Contrairement à la caravane, les gardes ne sont pas embauchés par des maîtres de chariots individuels mais par la Compagnie Transport Grande Route, un consortium de guildes et de maisons nobles en partenariat avec le Seigneur Padebraise. Un vétéran humain nommé Ardred Briferhew commande l'ensemble du convoi. Il se compose de six chariots d'approvisionnement, douze escortes (y compris les personnages et Jamna), et deux douzaines de travailleurs à pied pour soulager un groupe de travailleurs qui revient à Eauprofonde pour un certain temps. Ces cultistes qui n'ont pas été embauchés comme conducteurs pour leurs trois chariots se déplacent comme les ouvriers.
Les cultistes ne sont pas contents de revoir les personnages, alors les personnages sont la cible de regards malsains.
Le camp de travail vers lequel le convoi se dirige se trouve à 200 miles de la côte. Pour la plus grande partie de cette distance, la route serpente à travers les collines côtières accidentées nichées entre les Montagnes des Épées et la mer. La septième nuit, le convoi campe sur une colline d'où les personnages ont leur première vue du Marais des Morts. C'est un enchevêtrement d'arbres, de broussailles, de marécages, d'eau stagnante, de roseaux qui s'étendent plus loin que ce que l'œil ne peut voir. Le reste du voyage se passe à côté du marais. La destination est atteinte au dixième jour.

Rencontres au nord d'Eauprofonde

Il n'y a pas grand-chose à faire lors du voyage au nord d'Eauprofonde. Vous pouvez passer à travers cette étape rapidement. À votre choix, utilisez les rencontres aléatoires ci-dessous pour pimenter le voyage. Lancez un d20 chaque jour et utilisez la rencontre indiquée. Ajoutez 2 au jet les jours 8, 9 et 10. Rappelez-vous que les personnages font partie de l'escorte du convoi. Les monstres listés dans la table des Rencontres au Nord d'Eauprofonde sont ceux que les personnages doivent combattre. Dans le même temps, les membres de l'escorte des PNJs sont confrontés à d'autres monstres non listés ici. Supposons que les monstres et les voyageurs sont maintenant en alerte. Après chaque rencontre, lancez 1d4 - 2. Le résultat est le nombre d'escortes de PNJs tuées ailleurs dans la bataille.

Rencontres au nord d'Eauprofonde

D20	Rencontre
1-14	Aucune rencontre
15	12 Bandits humains
16	1 Troll
17	4 Orques et 1 Ogre
18	2 Ogres
19	3 Homme-lézards et 3 Lézard géants
20	6 Homme-lézards
21	8 Grenouilles géantes
22	12 Brutaciens

Relais Carnath

La destination du convoi est le Relais Carnath, un complexe qui servait d'hôtellerie sur la route commerciale entre Eauprofonde et Padhiver à l'époque où le commerce prospérait. Il est tombé en désuétude lorsque le commerce a cessé, mais maintenant que la route est en cours de reconstruction, le relais routier a été réparé et utilisé comme dépôt d'approvisionnement et parc à chariots.
Cette partie de l'aventure se joue comme une histoire d'espionnage. Les personnages furtifs devraient trouver beaucoup à faire ici.

Ingrédients essentiels

Le camp de travail est exactement ce qu'il semble être: un dépôt d'approvisionnement pour les constructeurs de routes. C'est aussi quelque chose de plus: un point de transit pour la contrebande du culte venant du sud.
Lorsque les chariots arrivent du sud, ils sont amenés dans l'enceinte un ou deux à la fois pour le déchargement, puis reculés pour le stationnement. Le complexe est rempli de nourriture, de bois et d'innombrables autres provisions dans des caisses et des barils. Les matériaux qui ne peuvent être laissés exposés au temps froid ou humide ou qui sont particulièrement précieux sont stockés dans l'entrepôt (zone 3) et tout ce qui est précieux est conservé dans la pièce forte verrouillée annexée à l'entrepôt (zone 4). Seul le surintendant du camp, un **demi-orque** costaud connu seulement sous le nom de Bog Luck, a une clé pour cette pièce intérieure.
Bog Luck a été recruté au Culte du Dragon il y a des années. Le seul signe extérieur de ceci est le fourreau de son épée courte toujours présente, qui est décorée d'un dragon ressemblant aux dessins sur

les fourreaux des pillards vu dans l'écloserie de dragon (et sont peut-être encore avec eux, voyez la zone 12 dans cette section). Lorsque les chariots du culte arrivent, leur cargaison de construction de routes est normalement déchargée dans l'enceinte, mais Bog Luck veille à ce que la marchandise de contrebande soit stockée dans la salle forte. Par la suite, il entre seul dans la pièce forte et peint un symbole sur chaque carton appartenant au culte. Dans le sol de la pièce forte une trappe camouflée. Elle peut être trouvée avec une vérification de 10 points de Sagesse (perception). La trappe se connecte à un tunnel dégoulinant et visqueux qui s'étend sur 500 mètres dans un peuplement dense d'arbres et sillonne au bord du Marais des Morts. La nuit, quand tout le monde est endormi à l'exception de quelques gardes sur les toits, les lézards se faufilent dans le tunnel et emportent les caisses marquées dans un lieu (le sujet de l'épisode 6). Ils effectuent rarement cette tâche au cours d'une seule nuit à moins que l'envoi soit très petit. Typiquement, ils prennent une nuit par Chariot.

1- La Cour

La plupart du temps, cette cour ouverte est remplie de caisses, de tonneaux et de piles de provisions. Le climat humide signifie que le sol est boueux, sauf lorsque la température est en dessous de zéro. Ensuite, la boue durcit dans des ornières irrégulières couvertes de givre. Un chemin est gardé clair de la porte aux écuries afin que les animaux peuvent être déplacés, mais pendant les périodes occupées, ce chemin passe souvent sous le balcon devant les portes des chambres.

2- Les Écuries

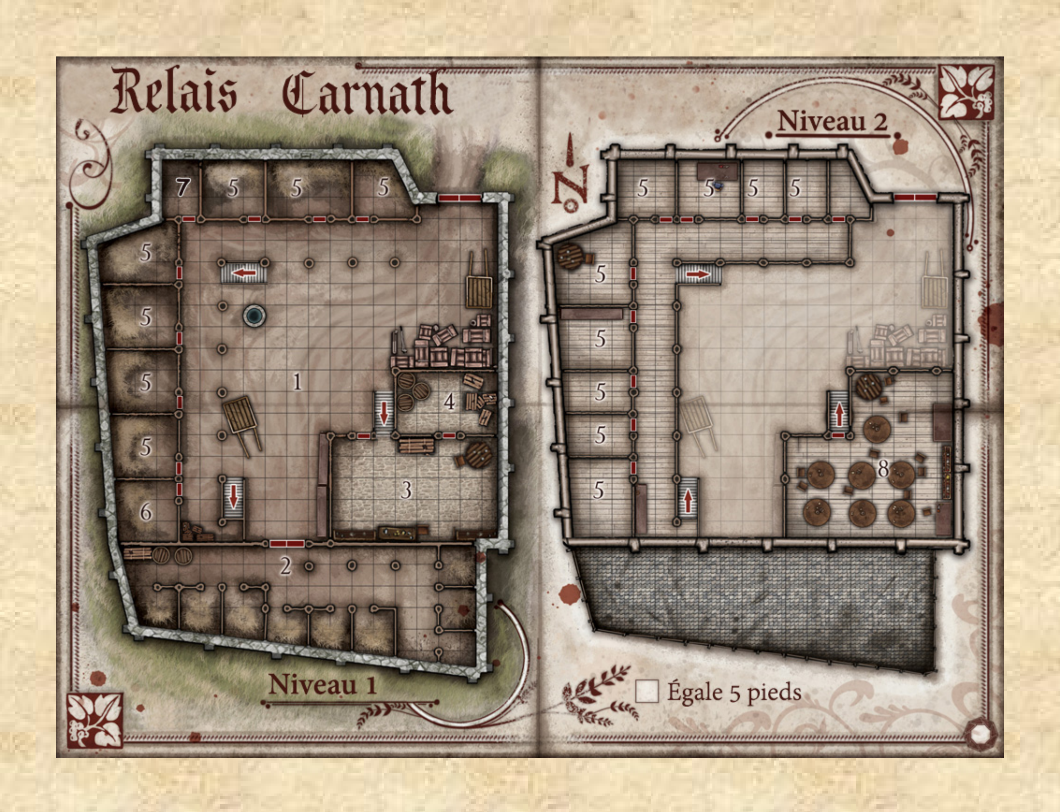
À certains égards, les écuries sont la zone la plus confortable de l'enceinte. Lorsque les écuries sont bondées, la chaleur du corps des chevaux et des mules maintient le bâtiment au chaud. Quatre garçons d'écurie prennent soin des animaux et dorment ici. Seul le plus jeune, un garçon à l'esprit vif appelé Wump, a le moindre soupçon que quelque chose de mystérieux se passe. Il ne sait rien du Culte du Dragon, mais il est assez futé pour se demander pourquoi tout ce qui est utilisé par les constructeurs de routes doit être enfermé.

3- L'Entrepôt

La porte de l'entrepôt a un cadenas mais déverrouillée. Les provisions qui ne doivent pas être laissées exposées aux intempéries sont stockées ici: de la nourriture pour les gens et du fourrage pour les animaux.

4- La Chambre forte

Les cargaisons et objets personnels d'une valeur inestimable sont conservés dans la pièce forte sous clé. Aucun des travailleurs ne sait ou ne se soucie de savoir quelles sortes de matériaux de construction routière sont considérés comme si précieux qu'ils doivent être enfermés sous protection. Ils suivent simplement les instructions de Bog Luck et empilent les choses là où on leur dit de les empiler.
Comme les chambres à coucher ne peuvent pas être verrouillées, les travailleurs et les conducteurs ont souvent la chance de garder leur argent et d'autres objets de valeur dans la pièce forte pour les garder en sécurité.
Bog Luck tient un registre dans un grand livre de tous les objets personnels qui y sont stockés et a la réputation d'être méticuleux à l'idée de s'assurer que tout le monde récupère ses affaires - toutes ses affaires et seulement ses affaires.
La clé pour cette pièce est toujours sur la ceinture de Bog Luck, mais la serrure peut être ouverte avec un contrôle de dextérité DD 10 et un ensemble d'outils de voleurs.
La trappe est située dans le coin sud-est de la pièce. Une caisse vide clouée sur la porte la recouvre; quand la porte est ouverte, toute la caisse penche vers le nord. La caisse est solidement clouée. C'est seulement quand elle est penchée que l'astuce devient évidente. Elle peut être découverte avec une recherche minutieuse de 20 minutes dans la pièce ou avec une vérification réussie de Sagesse (Perception) DD 10.
Si les personnages fouillent la pièce forte pendant la nuit, les **Homme-lézards** se lèvent pour ramasser la contrebande. Il y a trois Homme-lézards pour deux personnages.



5- Les Chambres

Les conducteurs de chariots, les escortes et les ouvriers qui restent à l'enceinte partagent les chambres. Aucune sont des chambres privées; tous ont des couchettes pour au moins quatre personnes, et les plus grandes chambres dorment à six. Ils contiennent des couchettes, des coffres pour les effets personnels et des planchers en bois couverts de paille.
Aucune des chambres ont des serrures à leurs portes sauf celle de Bog Luck. Si on leur pose des questions au sujet des serrures, Bog Luck explique qu'elles gelaient par temps froid et les gens ne pouvaient pas entrer ou sortir de leur chambre. Cette excuse est crédible; les portes de la chambre haute, en particulier, sont souvent recouvertes de glace le matin. En fait, Bog Luck a enlevé les serrures pour renforcer son excuse pour verrouiller la chambre forte.

6- La Chambre de Bog Luck

Bog Luck a cette pièce pour lui-même, donc c'est plus spacieux et confortable que les autres. Il est rarement ici, sauf quand il dort, et il garde la porte verrouillée. Une vérification réussie de Dextérité DD 10 avec les outils de voleurs peut l'ouvrir. En dépit de sa manière grossière, Bog Luck est un homme un peu éduqué, comme en témoignent les livres de philosophie et d'histoire naturelle sur son étagère de lecture.

7- La Chambre d'Ardred Briferhew

Le commandant des gardes engagés a cette petite pièce pour lui. Il n'y a rien de remarquable dans cette pièce.

8- La Cuisine

Cette pièce supérieure est utilisée pour préparer la nourriture sur un grand poêle. Le soir, elle devient une salle commune où les gens se rassemblent pour fumer, boire, échanger des histoires et se réchauffer. Finalement, le cuisinier, un homme grincheux appelé Gristle Pete, donne un coup de pied à tout le monde pour qu'il puisse dérouler son matelas et ses couvertures et dormir un peu.
Si les personnages écoutent attentivement les murmures de Gristle Pete alors qu'il travaille autour de sa cuisine, ils l'entendent parler en rond de cette façon : "... ne dort pas de toutes les bestioles dans les étages qui claquent et frappent et sifflent et les chuchotements à toute heure "et ainsi de suite. Les bruits qu'il entend au lieu des rats sont les lézards récupérant la contrebande de la salle forte ci-dessous. Si interrogé, il entend les bruits de temps en temps, pas tous les soirs. Que les sons se produisent quelques nuits après qu'un nouveau chargement soit déposée, n'est-ce pas un comportement de rat bizarre?

Suivre le chargement

Les personnages ont quelques façons de recueillir des indices sur ce qui se passe au camp de travail. Jamna peut les aider si aucun des personnages n'est à la hauteur.

- S'ils regardent les chariots déchargés, ils remarqueront que Bog Luck dirige les travailleurs pour transporter les caisses des Arpents Verts dans l'entrepôt. S'ils ont une chance de voir ce qui se passe dans l'entrepôt, ils voient que toutes les caisses vont dans la salle forte. S'ils ne regardent pas à l'intérieur de l'entrepôt pendant que les chariots sont déchargés mais inspectent l'entrepôt plus tard, ils ne trouveront aucune des caisses; le seul autre endroit où ils auraient pu se rendre est dans la salle forte.
- Gristle Pete, qui dort au-dessus de la salle forte, entend des bruits étranges certaines nuits. Il confond ces bruits avec des rats, mais ils viennent des lézards transportant des objets de contrebande dans le tunnel sous la salle forte.
- Ils peuvent prendre l'approche directe et inspecter subrepticement la salle forte. Cela mène à un combat avec les Hommes-lézards si les personnages fouillent la pièce au beau milieu de la nuit. Entrer en choisissant de déverrouiller la serrure est l'approche la plus sûre. Essayer de soulever la clé de la ceinture de Bog Luck peut fonctionner, mais c'est risqué. S'il attrape quelqu'un dans cette tentative, une bonne raclée est le meilleur qu'ils peuvent espérer. Un personnage intelligent se soumet à cette humiliation, car le fait de riposter signifie que Bog Luck appelle tout le monde pour l'aider à punir le voleur, et tous les personnages sont désormais ostracisés. Prendre les coups signifie que Bog Luck garde l'incident entre eux.
- Les personnages peuvent s'arranger pour avoir une chambre à côté des coéquipiers du Culte du Dragon et écouter à travers les murs les conversations des cultistes. Ils ne peuvent saisir des conversations entières, mais ils entendent des mots tel que : «salle forte», «tunnel», «Homme-lézard», et «Bog Luck».
- Parler à d'autres escortes et conducteurs de chariots donne des observations intéressantes mais pas de pistes concrètes. La plupart des autres qui sont venus au nord d'Eauprofonde sont d'accord pour dire qu'il y a quelque chose de distant chez les cultistes (ils n'utilisent pas ce mot).
- En fouillant dans les deux chambres des cultistes, on découvre un sac personnel contenant six gemmes polies et de petits objets de bijouterie facilement dissimulés, d'une valeur totale de 1 400 PO. Les cultistes ont un voleur parmi eux: un demi-elfe nommé Larion Lamevibrante. S'il peut être identifié et accosté des autres, il peut accepter d'aider les personnages en échange de leur aide.

Partie de Rancune

Une amie du cultiste assassiné par Jamna a nourri une rancune contre un personnage depuis cet incident. Maintenant que leur charge est livrée en toute sécurité et que la mission est terminée, cette sectaire peut chercher la vengeance pour son ami tué.
Au moment opportun, la sectaire tente d'inciter le personnage à se battre. Elle utilisera tout incident qu'elle peut, y compris le meurtre, pour remettre en question le courage et la capacité de combat du personnage devant tout le monde. Si le personnage refuse de mordre, la sectaire ne recule pas. La PNJ veut du sang et ne se contentera pas de rien de moins. Elle tire son épée et attaque. La sectaire utilise les statistiques d'un **vétéran**.
En ce qui concerne les autres cultistes, les coéquipiers et les gardes engagés, il s'agit d'un problème personnel entre les deux. Si le personnage recule, tout le monde suppose que le personnage est un lâche et traite ce personnage avec irrespect pour le reste de son temps au camp. Si d'autres personnages sautent dans la bagarre du côté de leur compagnon, d'autres cultistes font de même (les traiter comme douze gardes). Bog Luck et Ardred Briferhew empêchent quiconque d'y participer, mais ils ne voient pas d'inconvénient à regarder un bain de sang limité pour briser l'ennui. La cultiste veut tuer le personnage, et elle le fera si elle gagne le duel (en continuant à poignarder le corps après que le personnage soit à 0 points de vie) et personne ne l'arrête.



Episode 6 : Château Naerytar

Le tunnel du relais émerge dans un endroit à proximité du campement qui est protégé par des arbres et des broussailles. Au fur et à mesure que les personnages se rapprochent du tunnel, l'un d'eux avec un score de Sagesse passive (Perception) de 10 ou plus entend des voix bestiales devant lui, grognant et murmurant indistinctement en langue Draconique. De là, un sentier mène au Marais des Morts, où un mélange d'habitants des marais et de cultistes du dragon se disputent le pouvoir sur les ruines du château de Naerytar.
Ce gros château de pierre était la maison d'un sorcier demi-elfe, mais il l'a abandonné il y a longtemps quand le marais a envahi la région. Pendant un certain temps, un groupe d'astrologues appelé l'Académie des Étoileurs a repris la structure, mais ils ont disparu mystérieusement après quelques années.
Personne ne sait ce qu'il est advenu d'eux. Avant la destruction du groupe, les membres ont modifié le château en construisant un observatoire au dernier étage du donjon. Une partie de leur équipement de visionnement magique est toujours là.
Maintenant, le Culte du Dragon a déplacé des gens dans le château de Naerytar et a formé des alliances précaires avec les habitants des marécages voisins, mais les marécages environnants sont loin d'être sous le contrôle de quiconque. Le culte a réuni des Homme-lézards, des brutaciens et une paire de dragons noirs dans une alliance instable, mais les factions sont déchirées par une profonde méfiance que les étrangers peuvent exploiter.

Voyager vers le château

Le château de Naerytar n'est pas juste un jet de pierre sur la route. Il se trouve à vingt-cinq kilomètres du chantier: quinze kilomètres de froid, boueux et difficiles. Il faut deux jours aux personnages pour couvrir ce terrain à un rythme modéré.
Heureusement, le sentier est marqué par les Homme-lézards qui transportent la contrebande à travers le marais vers château Naerytar pour le culte. Sans la piste, trouver le château dans ce labyrinthe brouillé et déroutant dépendrait plus de la chance que de la compétence. Ce sentier ne facilite pas les déplacements. La piste de l’homme-lézard est toujours considérée comme un terrain difficile. Cela donne seulement la direction à suivre.

Jour 1. Le premier jour de voyage est à pied à travers le marais embourbé. Le sol dit sec dans le marais: même "sol solide" est détrempé, avec de l'eau très près de la surface. Les Homme-lézards transportent la contrebande de la secte sur leur dos le long de cette portion du sentier, et leurs traces peuvent être clairement observées là où le sentier traverse un sol humide. Une grande partie du chemin est à travers l'eau trouble, froide et genouillée. Sur ces tronçons, les marques flamboyantes sont coupées dans les arbres pour garder les porteurs sur le bon chemin. Aucune vérification des compétences n'est nécessaire pour éviter de se perdre tant que les personnages restent sur la piste. Si les personnages quittent la piste, une vérification réussie de Sagesse (Survie) DD 15 est nécessaire pour se retrouver. Chaque vérification équivaut à une heure de recherche, ce qui nécessite une

vérification aléatoire des rencontres.
Soir 1. Après sept kilomètres de progression, les personnages atteignent un site de campement à mi-chemin entre le campement et le château Naerytar.

Ce n'est pas vraiment un campement, juste une clairière un peu plus sèche que la boue que vous avez traversée, mais quatre appentis en osier et une plate-forme en pierre (pour allumer un feu au-dessus du sol détrempé) attirent l'attention dans ce désert. Trois pirogues sont dressées près d'un des appentis.
A quelques dizaines de mètres au-delà du camping, dans la direction que vous aurez à parcourir, la terre ferme se termine. A part les arbres couverts de mousse, les bûches tombées et les touffes épaisses de roseaux, rien ne s'élève au-dessus de l'eau plate et noire.

Chaque canot a trois pagaies et est assez grand pour contenir cinq humains sans beaucoup d'équipement, ou deux ou trois avec des paquets et d'autres engins. A l'intérieur des appentis se trouvent quelques paniers contenant du poisson fumé (comestible) ainsi que des lézards et des oiseaux qui ont été écrasés à plat et séchés au soleil (très peu appétissant pour les humains mais comestible).
Si les personnages arrivent avant le crépuscule, le camp est vide et ils peuvent l'explorer en toute sécurité. Aucune rencontre aléatoire ne dérange les personnages pendant qu'ils sont au camping. Alors que le soleil se couche, neuf Homme-lézards pagaient dans trois canoës. Ils voyagent du château Naerytar au relais routier pour ramasser une charge de contrebande. Les Homme-lézards n'attendent aucun problème près de leur campement, donc si les personnages surveillent leur entourage, ils remarquent automatiquement les Homme-lézards qui s'approchent et les Homme-lézards sont surpris. Cependant, si les personnages allument un feu, les Homme-lézards sentent la fumée de loin et savent que quelqu'un est dans le camp.
Ils supposent que c'est plutôt l'un des leurs qui revient du campement de travail avec un trésor à destination de Château Naerytar, mais le marais est rempli d'ennemis potentiels et on ne sait jamais avec certitude, donc leur approche est plus prudente s'ils sentent la fumée. Dans ce cas, les personnages ayant des scores de Sagesse (Perception) passifs de 10 remarquent les canoës des Homme-lézards qui approchent avant que les Homme-lézards ne repèrent les étrangers dans leur camp.
Ces Homme-lézards ne négocieront pas et ne converseront pas avec les personnages. L'elfe qui commande les opérations au Château Naerytar leur a dit que des étrangers dans le marais doivent être tués ou capturés, mais jamais engagés dans une conversation. S'ils sont capturés et ligotés, un test de Charisme (Intimidation) DD 10 ou Charisme (Persuasion) DC 15 réussit à délier leur langue. Si les Homme-lézards ne sont pas attachés, les personnages ont un désavantage sur ces jets parce que les Homme-lézards les trouvent au cœur tendre.
Les Homme-lézards savent qu'ils transportent des trésors au château. Les "dragonneurs de dragons" l'emmènent dans le château, et les lézards ne le revoient jamais. Ils sont payés en lames d'acier (ils n'ont pas la capacité de fabriquer du métal) et en talismans magiques. Tous les Homme-lézards portent des colliers et des bracelets faits d'os, de dents, de plumes, de pierre tendre sculptée et de cuir. En y regardant de plus près, les personnages y voient mêlés des traces de civilisation: perles de verre, pièces de monnaie, bijoux de fantaisie, minuscules miroirs et amulettes en cuivre et en étain vendus pour quelques centimes dans n'importe quel magasin de souvenirs. Rien de tout cela n'est magique.

Pendant l'interrogatoire, demandez à chaque personnage de faire un test de charisme. Quel que soit le personnage qui marque le plus haut fait une forte impression sur un Homme-lézard captif. Cet Homme-lézard, dont le nom est Pressegueule, est mécontent de la situation dans le marais, et il développe la notion que ces étrangers pourraient être la clé pour chasser les cultistes et pour massacrer leurs alliés cruels brutacien. Pressegueule essaie de communiquer avec le personnage choisi, mais il ne veut pas que ses camarades le sachent. Il parle assez commun pour converser en termes simples, au cas où personne dans le groupe ne parle le draconique.
Comment Pressegueule se lance dans l'ouverture d'un dialogue dépend de la situation. S'il est le seul Homme-lézard qui a survécu ou qu'il est interrogé par les autres, il peut parler ouvertement. Si plusieurs Homme-lézards sont attachés et qu'ils sont interrogés ensemble, il pourrait saupoudrer des mots de commun dans ses réponses draconiques, comme «vouloir aider» et «parler seul». Si plusieurs lézards sont ligotés et laissés seuls pour quelques minutes, il pourrait gratter un message similaire dans le sol. Il pourrait essayer de provoquer un personnage dans un match de lutte ou un duel (si vos joueurs sont du genre à relever un tel défi), puis chuchoter son message à l'oreille du personnage.
Si les personnages ne maltraitent pas Pressegueule et ne tuent pas plus d'Homme-lézards que nécessaire, il devient un allié fiable aussi longtemps qu'ils travaillent contre le culte et les tyrans. Lancez un dé pour chacun des autres Homme-lézards captifs. Pressegueule persuade ce lézard de rejoindre sa petite révolte. Sur un roulement impair, ce PNJ refuse de coopérer en toute circonstance.

Jour 2. Du site de campement, le voyage au Château Naerytar doit être fait en canoë. Pressegueule peut guider les personnages. Un guide n'est pas vraiment nécessaire, car le parcours est marqué par des symboles griffés dans des troncs d'arbres et des totems accrochés à des branches.

Marais des Morts
Rencontres aléatoires

Le marais des Morts est un endroit rempli de créatures dangereuses. Rouler un d20 par heure de voyage; une rencontre se produit sur un jet de 18-20. Déterminez la rencontre en cliquant sur le tableau ci-dessous ou choisissez une rencontre.

Rencontres dans le Marais des Morts

D12	Rencontre
1-2	Brutaciens (2 ou 3 par personnage)
3	Crocodiles (2 par personnage)
4	Grenouille Géante (2 par personnage)
5	Lézards Géants (2 par personnage)
6	Araignées Géantes (1 par personnage)
7-8	Homme-Lézards (3 par 2 personnages)
9	Sables Mouvants
10	Tertre Errant (2 par personnage)
11	Feu Follet (3)
12	Groupe de Chasseurs Yuan-ti (Voir plus bas)

Brutaciens. Les patrouilleurs brutaciens dans le marais sont au hasard. Avant que les personnages atteignent le campement intermédiaire, cette rencontre se fait avec deux brutaciens par personnage. Après le campement intermédiaire, cette rencontre se fait avec trois brutaciens par personnage. Pas tous les brutaciens dans le marais travail pour le culte, mais tous les personnages le pensent.

Crocodiles. Une rencontre avec des crocodiles se produit toujours dans l'eau au moins d'un mètre de profondeur. La première fois que les personnages se heurtent à des crocodiles, les créatures ont un avantage sur leur test de discrétion.

Grenouilles géantes. Les grenouilles géantes utilisent leurs attaques de langue collante quand elles le peuvent, et elles préfèrent les halfelins, les gnomes et d'autres petites cibles sur les créatures qu'elles ne peuvent pas avaler.

Lézards géants. Les lézards géants du Marais des Morts ont le trait Retenir son Souffle. Il y a 30% de chance que ce soient des lézards entraînés par un groupe d'Homme-lézards. Si c'est le cas, ces Homme-lézards (voir ci-dessous) apparaissent sur la scène au début du sixième round de combat.

Araignées géantes. La toile des araignées est presque invisible dans une zone d'épais brouillard. Les araignées du Marais des Morts ont le trait de Retenir son Souffle.

Homme-lézard. Les Homme-lézards des marais sont des alliés réticents du culte, principalement parce que Dralmorrer Grisborgne permet aux brutaciens plus nombreux de les repousser. Les chances sont de 50 pour cent si un groupe d'Homme-lézards travaille pour le culte ou est indépendant. Un groupe indépendant aide les personnages si Pressegueule est présent pour les persuader. Ils n'aborderont pas le culte ou un grand groupe de brutaciens de front, mais ils peuvent aider en faisant des repérages et en créant des diversions. Les Homme-lézards qui travaillent pour le culte attaquent immédiatement s'ils voient Pressegueule attaché comme un prisonnier. Si Pressegueule est lâche et que les personnages ne semblent pas hostiles envers lui, les Homme-lézards hésitent, se demandant si les personnages sont eux-mêmes des cultistes.

Sables mouvants. Une créature qui pénètre dans les sables mouvants doit réussir un jet de sauvegarde de dextérité DD 11 ou s'enfoncer dans les sables mouvants et être retenue. À son tour, dans le cadre de son mouvement, la créature piégée peut s'échapper en faisant un test de Force de DD 15. Une autre créature peut tenter de tirer la créature contenue hors des sables mouvants en tant qu'action, mais doit réussir une vérification de Force de DD 15 pour le faire. Comme dans un film, la créature piégée est toujours à plus de 5 pieds (1,5 m) du bord des sables mouvants, de sorte que les sauveteurs ne peuvent pas saisir le personnage; ils doivent trouver une vigne, une corde ou un poteau et la lancer là où le personnage piégé peut l'atteindre.

Tertre Errant. Tous les Homme-lézards, y compris Pressegueule, sont terrifiés par «l'herbe qui marche». S'il apparaît pendant que Pressegueule est avec les personnages, il passe 1 round à pousser les personnages à fuir, puis à le faire lui-même. À moins que quelqu'un ne le suive immédiatement, il faudra une heure pour le retrouver.

Feu Follet. Si cette rencontre se produit avant que les personnages atteignent le campement de mi-chemin, les feux follets ne se montrent pas immédiatement, mais suivent les personnages invisiblement jusqu'à la tombée de la nuit. Puis ils essaient d'attirer un ou deux personnages en les suivant, en apparaissant comme des lanternes indistinctes et vacillantes passant à proximité. Quiconque suit les lumières même à une courte distance est attiré dans une parcelle de sables mouvants. Si la rencontre se produit après que les personnages quittent le campement de mi-chemin, alors les feux follets utilisent le même stratagème mais dans le brouillard matinal, et au lieu de leurrer les personnages dans les sables mouvants, ils les attirent dans le repaire de Voaraghamanthar.

Groupe de Chasseurs Yuan-ti. Tous les résidents du marais, y compris les Hommes-lézards, les cultistes, et surtout les brutaciens, craignent et méprisent les yuan-tis. Pour leur part, les yuan-tis méprisent tout le monde, mais ils n'ont pas peur. Ce groupe de deux **yuans-tis maléficié** (type 1) et de trois **yuans-tis pur-sang** est à la recherche de créatures intelligentes qui seraient des sacrifices convenables à leur dieu Merrshaulk endormi depuis longtemps. Un Yuan-ti ne s'alliera à personne.

Château Naerytar

Il y a plus d'un siècle, un sorcier demi-elfe a construit un château au bord du Marais des Morts. Il y vécut relativement peu de temps avant que le marécage ne s'écoule de tous les côtés du château et rende l'endroit trop éloigné, même à son goût. Après que la structure ait été abandonnée pendant des années, un groupe d'astrologues appelé l'Académie des Étoileurs l'a revendiqué. Ils ont construit un observatoire dans le plus haut niveau du donjon, où ils ont installé un équipement magique appelé la LongueVue d'Illusk. Mais les astrologues ont disparu mystérieusement après quelques années.

Après la disparition des astrologues, le château est de nouveau tombé en désuétude. Il a été construit pour résister à son environnement froid et aquatique, de sorte que l'eau envahissante n'a pas sapé les murs ou inondé le donjon. Au cours des décennies d'abandon, il s'est cependant rempli de débris et a attiré de nombreux habitants désagréables. Puis Rezmir est arrivé au château lors d'un de ses voyages dans le marais pour étudier et négocier avec le dragon noir Voaraghamanthar. Rezmir soupçonna que le château pourrait devenir une forteresse utile pour elle, étant situé si près du repaire d'un dragon noir. Elle a exploré la structure, l'a débarrassé des araignées géantes de la tour, et a forgé une alliance avec la tribu voisine des brutaciens.

Pendant ce temps, le demi-dragon pensait toujours au château simplement comme une cachette fortifiée. Quand elle a découvert le portail dans le donjon et a appris qu'il se connectait à un pavillon abandonné dans les montagnes Les Pics Gris, une nouvelle pensée a pris forme. Il ne serait pas facile de trimballer de grandes quantités de trésors sur une distance de quinze kilomètres, mais si cela coupait 700 kilomètres de transport en chariots, cela en valait la peine, surtout si les brutaciens et les Homme-lézards faisaient tout le travail. Rezmir a revendiqué les deux structures, a confié le pavillon de chasse des Pics Gris à un associé du Culte du Dragon (un demi-elfe nommé Talis qui méprise maintenant Rezmir - voir l'épisode 7) et a fait de Château Naerytar un centre essentiel dans l'activité d'accumulation de trésors du culte dans le Nord.

Grâce à la diplomatie et l'intimidation, et en tirant parti de l'influence de Voaraghamanthar avec les créatures monstrueuses du marais, Rezmir a créé une alliance difficile dans le Marais des Morts et a apporté sa vision dans la réalité.

Les Factions

Trois groupes de pouvoir opèrent autour du château de Naerytar: le Culte du Dragon, une bande de brutaciens et une tribu d'Homme-lézards. Le dragon noir Voaraghamanthar, avec ses serviteurs kobolds et d'Homme-lézards, pourrait constituer un quatrième groupe s'il prenait une part active aux événements, mais pour le moment il est temps de voir comment les événements se développent.

L'alliance tripartie de Rezmir est instable. Les cultistes méprisent la

vie dans les marais et ont peu de respect pour les brutaciens ou les Homme-lézards; le chef des brutaciens voudrait s'accaparer le château Naerytar pour ses propres buts; les brutaciens en général saisissent toutes les occasions intimider les Homme- lézards; et l'irritation des Homme-lézards sous l'abus des brutaciens se demandent pourquoi Voaraghamanthar ne vient pas pour les protéger.

Le Culte du Dragon

Bien que Rezmir soit responsable de ressusciter le Château Naerytar et de le revendiquer pour le Culte du Dragon (de nom seulement, elle le considère comme sa propriété personnelle), un elfe Porteur de Violet nommé Dralmorrer Grisborgne (voir annexe B) commande le château de Rezmir. Le demi-dragon a besoin de se montrer de temps en temps pour rappeler aux brutaciens et aux Homme-lézards que le Culte du Dragon est vraiment en charge, mais Grisborgne dirige l'opération.

Dralmorrer Grisborgne est un membre de l'Eldreth Valuuthra, un groupe de suprématistes elfes voués à l'élimination de l'humanité de Faerûn. Il aspire à l'âge des grands empires avant que les humains ne revendiquent le continent. Étant d'Éternelle-Rencontre, il croit que sa maison de l'île sera à l'abri en toute sécurité du règne des dragons. Les elfes sur le continent souffriront, mais ce sera un faible prix à payer pour la terreur qui tombera sur l'humanité.

L'elfe idolâtre Rezmir de toutes les manières sauf une: il se fie à sa décision d'élever les brutaciens dans leur alliance. De l'avis de Grisborgne, les Homme-lézards seraient des alliés plus utiles, plus fiables et plus appropriés que des tyrans répulsifs. Il ne peut pas modifier l'arrangement sans se contrer aux ordres de Rezmir, mais Grisborgne a fait de petits pas pour restaurer la fierté tribale des Homme-lézards, comme en essayant de leur enseigner la métallurgie. Son effort a rencontré peu de succès.

Grisborgne est fidèle au culte et aspire au retour de Tiamat. Il attend avec impatience que le monde entier soit impuissant sous les griffes des dragons, à la fois parce que c'est là que le monde appartient, et parce que cela signifiera que son travail à Château Naerytar sera terminé. Le deuxième meilleur jour de sa vie sera le jour où Grisborgne pourra gratter la boue et la puanteur du Marais des Morts de ses bottes et retourner dans un endroit civilisé. Il n'a jamais mentionné son désir de partir aux brutaciens, qu'il considère comme des nécessités révoltantes.

Seule une poignée de véritables initiés du Culte du Dragon et des officiers réside au château. Tous sont notés dans la description du château. Ils agissent comme surveillants et aides à Grisborgne et Rezmir.

Les Brutaciens

La bande de brutaciens servant le culte du dragon suit les dictats de Pharblex Crachemépris (voir l'annexe B), un brutacien rare qui a maîtrisé la magie chamanique. Sa «religion» est un méli-mélo de tradition confuse, de mysticisme emprunté, d'intoxicants hallucinogènes et de traditions manufacturées qui sert davantage de route au pouvoir personnel pour Pharblex que de système spirituel pour les brutaciens. Les sorts de Pharblex tiennent ses disciples ensemble, et cela le rend utile à Rezmir.

Pharblex espère que lorsque Tiamat reviendra, Rezmir lui remettra le château de Naerytar et il dirigera toute le Marais des Morts éa partir du château. Le seul obstacle qu'il voit entre lui et son but est le maître actuel du château, Dralmorrer Grisborgne; la notion que quelqu'un pourrait vouloir ne pas vivre dans un marais n'a jamais pénétré l'esprit étroit de Pharblex, et le brutacien semble sourd aux piqures ironiques et sarcastiques de Grisborgne.



Pharblex Crachemépris

Quand le moment sera venu, Pharblex prévoit d'enlever l'elfe de a circulation par tous les moyens nécessaires. Il est peu probable qu'il choisirait le milieu d'une bataille contre les personnages, quand Grisborgne et lui se battent côte à côte, pour trahir l'elfe - mais ce n'est pas impossible. S'il semble que l'opération du culte au château soit condamnée, Pharblex est le genre de créature qui va changer de camp pour sauver sa peau visqueuse. Le timing doit être parfait, car il craint plus Rezmir qu'il ne craint les personnages. Si, cependant, les personnages ont gagné l'Homme-lézard de leur côté, massacré ou chassé la plupart des brutaciens, ont envahi le château, et sont prêts à tuer Grisborgne et Pharblex dans la bataille; Pharblex juge que le moment idéal pour abandonner les anciens alliés et Cour nouveaux sont arrivés. Il offre à peu près n'importe quoi aux personnages en échange de le laisser vivant et en possession du château Naerytar (avec ou sans la LongueVue d'Illusk en état de fonctionnement).

Le nombre de brutaciens autour du château fluctue.

Ils vont et viennent à leur guise. Chaque jour, quarante à cinquante sont campés à l'extérieur du château. Trente-quatre plus Pharblex vivent dans les casernes du château (zones 1G et 2G). Une autre trentaine à soixante-dix sont dans la région immédiate, assez proche pour répondre dans les quinze minutes au battement du tambour dans la barbacane.

Les brutaciens se croient déjà seigneurs du marais, et ils agissent comme cela. Ils sont facilement confus, cependant. Dans des circonstances normales, ils attaquent les aventuriers à vue, à condition que les brutaciens aient des numéros supérieurs. Ils ont pris l'habitude de voir des adeptes de nombreuses races aller et venir autour du château, alors quand ils voient des étrangers, leur première hypothèse est que les nouveaux venus sont plus des sectaires. Cette hypothèse est renforcée si Pressegueule ou d'autres Homme-lézards qui accompagnent les étrangers ou si les

personnages portent des vêtements ouvertement sectaires.
Cela ne signifie pas que les personnages peuvent errer à volonté à travers le campement et le château. Les gardes brutaciens les défient de dire qui ils sont et où ils vont (en langage Commun ponctué de signes si aucun des personnages ne parle le Brutacien). Ils ne supposent pas que chaque étranger est un ennemi mais attaquent à vue.

Homme-lézard

La tribu des Homme-lézards de Scaly Lamort n'a pas de chef. Pharblex a tué son chaman, Suncaller, et la mort a laissé la tribu avec un complexe d'infériorité qui était mûr pour l'exploitation. Quand Rezmir a promis que Voaraghamanthar récompenserait les travaux de la tribu pour le culte, les Homme-lézards étaient prêts à obéir.
Là où les brutaciens remplissent le rôle de défense statique, les Homme-lézards exercent cinq fonctions. D'abord, ils sont les ouvriers et les porteurs du culte. Les Homme-lézards font les travaux lourds tout en nettoyant les débris du château, et ils portent la plupart des trésors du camp de travail au château sur leurs dos et dans leurs canoës. Deuxièmement, ils surveillent les lézards géants qui sont utilisés pour traîner ou porter particulièrement de lourdes charges à travers le marais. Troisièmement, ils font la plupart de la chasse, la pêche et la cueillette pour nourrir tout le monde au château. Quatrièmement, ils agissent comme les éclaireurs loin du château et comme gardes périphériques, car ils sont de loin supérieurs à tout brutacien à patrouiller activement, former des embuscades et poser des pièges. Cinquièmement, un bataillon d'Homme-lézards a été enrôlé comme gardiens d'élite pour le château lui-même. Grisborgne ne s'attend pas à ce que toute force ne serait jamais montée une véritable attaque contre le château; c'est trop inaccessible et enfoui profondément dans le marais. Mais si cet événement improbable devait arriver, il sait que les brutaciens fanfarons déserteront plutôt que de combattre un ennemi organisé. L'Homme-lézard, d'autre part, peut être courageux et discipliné quand ils ont un chef qui mérite d'être suivi.
Grisborgne espère être ce chef, au moins pour le petit contingent de guerriers Homme-lézard, il les abrite dans le château et les récompense avec un traitement spécial. En échange de leur travail, Grisborgne "paie" la tribu en armes métalliques qui sont amenés au château avec le butin.
Pendant ce temps, les brutaciens dirigent et harcèlent les Homme-lézards, enhardis par leur nombre supérieur, la crainte instinctive du sorcier de la magie de Pharblex, et l'absence de tout signe de retenue de Grisborgne ou du repaire du dragon noir. Le silence de Voaraghamanthar, plus que toute autre chose, fait que les Homme-lézards se demandent si le destin les punit pour une transgression inconnue. Ils grondent, et parfois quelques-uns désertent, mais la plupart d'entre eux supportent le stoïcisme reptilien.
Pressegueule est l'un des rares qui a suggéré de se rebeller contre les brutaciens détestés et les cultistes. Il ne l'a pas fait ouvertement, parce que cela encouragerait la rétribution des brutaciens, mais il a parlé à quelques compagnons tribaux en qui il a confiance. Leur réponse était intéressée mais sans engagement; ils ont l'intention de se venger des brutaciens, mais pas avant que les présages aient raison. Pendant ce temps, ils supportent et stockent des armes. Grisborgne n'a qu'une vague idée du nombre de d'Homme-lézards dans la tribu, et il n'a pas tenu compte du nombre d'épées, de lances, de poignards, de boucliers et de flèches à pointe métallique qui leur ont été donnés. Les Homme-lézards sont beaucoup mieux armés à ce stade qu'ils ne le font paraitre aux brutaciens ou aux cultistes. Quand vient le temps de se déplacer contre les brutaciens, l'Homme-lézard veut que chaque gorge et ventre de brutacien soient fendus avec une nouvelle lame d'acier tranchante comme un rasoir.
Comme les brutaciens, la première hypothèse de l'Homme-lézard en voyant des étrangers est qu'ils sont des adeptes, ou des alliés des cultistes, venus travailler ou parler au château. Ils ne partagent pas l'arrogance des brutaciens, cependant, à moins qu'ils ne soient attaqués, ils ne se soucient pas vraiment de qui se promène dans le campement. Les Homme-lézards en patrouille ou comme garde sont une exception. Ils sont alertes, et ils supposent que tout le monde est un ennemi potentiel. Ils n'attaqueront pas jusqu'à ce qu'ils sachent avec certitude, de peur d'encourir la colère de Rezmir ou de Grisborgne pour avoir tué un allié. En tant que gardes éloignés, leurs instructions sont d'alerter le campement lorsque des étrangers s'approchent, ils gardent les étrangers sous observation et attendent d'autres instructions.
La tribu Scaly Lamort comprend quatre-vingts guerriers Homme-lézard, hommes et femmes. Environ la moitié d'entre eux sont dans le voisinage du château à un moment donné; vingt-six vivent dans le château et le reste dans des huttes de roseaux (zone 3). Les autres sont partis chasser, pêcher, patrouiller, transporter des objets de contrebande du campement de travail ou rendre visite à leurs familles dans le village tribal (à quelques heures au sud-ouest).

Les Magiciens Rouges

Un seul Magicien Rouge est présent au Château Naerytar: Azbara Jos, qui était également dans le campement du culte dans les Arpents Verts et a voyagé au nord avec Rezmir. Il n'a aucun intérêt dans le Marais des Morts, les brutaciens, ou les Homme-lézards, et juste un peu plus d'intérêt pour les dragons noirs. Il est ici seulement comme liaison entre Rath Modar à Rezmir. Le portail sous le château pique cependant l'intérêt de Jos; les portails préoccupent toujours les Magiciens rouges.
Les aventuriers apparaissant sur ce site secret et loin de tout l'intéressent également. Si Azbara Jos voit les personnages ou apprend leur présence, il organise une réunion privée que Rezmir et Grisborgne ne connaissent même pas, et d'y assister encore moins. Il veut apprendre à quel point les personnages connaissent les plans de la secte, où et comment ils ont découvert l'information, qui d'autre le sait, et ce qu'ils pensent des chances du plan de réussir. Si les personnages sont capturés et enfermés dans le château, Jos trouve l'opportunité de poser toutes les mêmes questions, encore une fois en privé, mais il est dans une meilleure position pour forcer les personnages à répondre.
Cela suppose que les personnages sont au château Naerytar se faisant passer pour des cultistes ou se cachant parmi les Homme-lézards. S'ils se déchaînent dans le château, tuant tous ceux qu'ils rencontrent, Azbara Jos n'a qu'un souci: s'échapper par le portail avant que quelqu'un ou quelque chose ne le tue.

Voaraghamanthar

Voaraghamanthar est un dragon noir adulte qui revendique le Marais des Morts comme son territoire. Bien que de nombreuses créatures y vivent et le dominent dans une certaine mesure, d'aucune ne défie la suprématie de Voaraghamanthar. Les brutaciens le considèrent comme une menace constante et tremblent chaque fois que son ombre passe près d'eux. Les yuan-ti lui accordent le respect et convoitent son immense richesse. Les Homme-lézards l'honorent et se demandent pourquoi il permet aux

cultistes de les abuser. Les cultistes le vénèrent et détournent une partie de la contrebande à son repaire en guise d'hommage.
Voaraghamanthar a un secret qui n'est connu que de deux autres créatures dans tout Faerûn. L'un d'eux est Rezmir. L'autre créature est le secret: Waervaerendor, le frère jumeau de Voaraghamanthar. Pendant des siècles, ces jumeaux ont trompé le monde en leur faisant croire qu'un seul dragon habite dans la Marais des Morts - un dragon qui doit voyager à une vitesse immense, puisqu'il a été repéré rapidement dans des endroits très éloignés. Les frères et sœurs quittent rarement leur repaire, mais quand ils le font, ils se coordonnent pour qu'ils ne soient jamais vus ensemble ou vus dans deux endroits éloignés exactement au même moment.
Rezmir a persuadé les jumeaux d’apporter leur aide au culte, mais jusqu'à présent, l'engagement n'a pas eu beaucoup de poids. Ni l'un ni l'autre des dragons ne quitte assez fréquemment son repaire pour apporter beaucoup d'aide. Comme tous les dragons noirs, ces deux sont paranoïaques à propos de tous les autres dragons. Le retour potentiel de Tiamat et l'établissement d'un vaste empire de dragon semblent des possibilités lointaines par rapport au danger réel de s'emmêler avec un autre dragon, dont l'un quelconque serait heureux d'assassiner Voaraghamanthar et Waervaerendor pour leurs trésors. C'est la perspective des jumeaux, de toute façon. Alors que leur inquiétude sur la nature meurtrière des autres dragons est justifiée, le fait qu'ils soient deux signifie qu'ils ont peu à craindre de la plupart des dragons solitaires. Rezmir travaille dur pour les persuader qu'ils pourraient acquérir un grand pouvoir en révélant leur secret au moment stratégiquement correct.
Cependant, jusqu'à ce que le retour de Tiamat soit plus certain, Voaraghamanthar et Waervaerendor ont l'intention de continuer à jouer la sécurité, de rester près de chez eux et de garder leur secret.
Voaraghamanthar et Waervaerendor ne sont pas une vraie faction dans le marais parce qu'ils ne font avancer aucun ordre du jour, mais leur présence affecte l'équilibre du pouvoir. Sans Voaraghamanthar, le culte ne serait pas du tout là. Sans Voaraghamanthar, les Homme-lézards n'aurait probablement pas été manœuvré pour faire cause commune avec les brutaciens.
Les personnages ne devraient pas rencontrer l'un ou l'autre de ces dragons face à face dans cette aventure (ils sont susceptibles de se rencontrer dans L’élévation de portailTiamat). Si les personnages s'éloignent du chemin des Homme-lézard entre le campement de travail et le Château Naerytar, intentionnellement ou involontairement - si, par exemple, ils suivent des feux follets dans le marais - ils pourraient entrer dans le territoire corrompu autour d'un des repaires. De nombreux indices peuvent informer les personnages qu'ils sont en territoire dragon. D'abord, ils passent des marqueurs consistant en crânes d'humains, d'humanoïdes, de yuans-ti, de crocodiles, et à peu près toutes les autres créatures qui vivent dans le monde. Les crânes pendent des arbres morts et des pointes enfoncées dans le sol.
Les repaires des deux dragons sont fortement gardés par des Homme-lézards. Les gardes des dragons sont choisis parmi les Homme-lézards de Scaly Lamort qui travaille pour le culte. Kobolds infestent les repaires réels, mais ils sortent rarement dans le marais.

Situation autour du culte du dragon

Les personnages ont plusieurs options à Château Naerytar, et les événements peuvent aller dans plusieurs directions. Voici les points clés à garder à l'esprit lors de l'exécution de cet épisode.

- Rezmir et Azbara Jos font presque n'importe quoi pour éviter une bataille avec des aventuriers interférents. Ils ont de plus grandes préoccupations que la sécurité du Château Naerytar et de ses occupants. Si une bataille se développe, ces deux personnages se dirigent directement vers la porte sous le château et se téléportent dans le pavillon de chasse de Talis la Blanche (voir épisode 7). Aux fins de cette aventure, faites tout votre possible pour que Rezmir et Jos survivent à cet épisode. Ce n'est pas une catastrophe s'ils ne survivent pas, mais c'est beaucoup mieux s'ils restent en vie.
- Dralmorrer Grisborgne et Pharblex Crachemépris ont tout à perdre si les ennemis du culte envahissent le Château Naerytar; une défaite coûterait à Grisborgne son rang durement gagné dans le culte, et Crachemépris perdrait la base d'où il espère dominer le marais après que le culte abandonnera le château. Ils se battent jusqu'à la mort pour protéger le château (en même temps gagner du temps pour que Rezmir et Jos puissent s'échapper). Malgré leur haine l’un pour l'autre, ils comprennent qu'ils sont beaucoup plus forts ensemble que séparés. Dès que les combats éclatent, ils unissent leurs forces et coopèrent.
- Le meilleur endroit pour Grisborgne et Pharblex établir leur position dépend comment l'attaque se développe; vous aurez besoin de jouer cette partie au fur et à mesure. Leur meilleur stratagème contre un assaut déterminé peut être une retraite de combat à travers le château et descendre dans les cavernes, où les passages étroits et les grenouilles géantes travaillent en leur faveur.
- Les brutaciens sont nombreux mais lâches. Ils se battent pour protéger Pharblex, mais s'il n'est pas immédiatement visible - si Pharblex s'est retiré dans les cavernes alors que d'autres brutaciens combattent dans la salle intérieure, par exemple - des brutaciens qui ont l'impression d’avoir été abandonnés risquent de sauter dans le marais et ne revenir jamais. Si Pharblex est tué, la plupart des brutaciens désertent immédiatement.
- Les Homme-lézards sont courageux, mais ils méprisent les brutaciens. Si les personnages n'ont pas recruté d’Homme-lézard de leur côté, alors les Homme-lézards se battent bien quand ils sont seuls. Si les brutaciens sont à proximité, les Homme-lézards se retirent et laissent les brutaciens supporter le poids des combats et des pertes. Si les Homme-lézards ont été gagnés à combattre aux côtés des personnages, alors ils chassent les brutaciens à travers le château, les poursuivent et les assassiner sans pitié. Si les brutaciens fuient dans le marais, les Homme-lézards les chassent. Ils sont un peu enthousiastes face aux cultistes - non pas parce qu'ils craignent les cultistes mais parce qu'ils ne les détestent pas, et ils ont plus de mal à se tourner mentalement contre cette alliance.
- Les cultistes sont dévoués mais pas fanatiques, et ce sont des ouvriers, pas des soldats. Ils se battent courageusement avec Dralmorrer Grisborgne qui les dirige. Sans lui, les attaques des cultistes sont non coordonnées et hésitantes. Leur situation devient encore pire s'ils se battent contre des Homme-lézards rebelles. Dans ce cas, sans Grisborgne pour les enfermer, ils sont plus susceptibles de se barricader dans les étages supérieurs de la tour sud-ouest ou de la bibliothèque et d'essayer d’échapper au massacre.

Approche du Château Naerytar

La manière dont les personnages s'approchent de Naerytar peut donner le ton à tout ce qui se passe au château.
Pressegueule sait où les sentinelles d'Homme-lézards sont postés à environ un demi mille du château. S'il est avec les personnages, il peut les empêcher de tomber dans un piège ou une embuscade. Il parle aux 6 gardes Homme-lézard si les personnages le laissent faire. Ce qu'il leur dit dépend de l'opinion qu'il a des personnages.

- Si Pressegueule ne sait pas encore si les personnages sont les sauveurs qu'il espère être, il dit aux gardes que ce sont des cultistes qui viennent rejoindre ceux qui sont déjà dans le château. Les gardiens acceptent cette histoire sans poser de questions et laissent passer tout le monde.
- Si les héros ont établi une forte confiance entre eux et Pressegueule, il dit aux gardes que les personnages sont de grands guerriers venus détruire le Culte du Dragon, et que c'est maintenant le moment de faire leur mouvement contre les brutaciens. Vous pouvez soit décider vous-même comment les gardes réagissent à cela, ou faire un test de Charisme DD 10 pour Pressegueule. Si la vérification réussit, les gardes sont persuadés. Si la vérification échoue, les personnages ne les impressionnent pas. Ils ne vont pas prendre de mesures contre les brutaciens maintenant, mais ils ne vont pas non plus interférer avec les personnages. Si le résultat est de 5 ou moins, ces gardiens décident que parler d'un soulèvement de Pressegueule est dangereusement imprudent, et ils l'attaquent.
- Si les personnages n'ont rien fait pour gagner la confiance de Pressegueule ou qu'ils ne l'ont pas traité mieux que les brutaciens, alors il dit aux gardes que les personnages ne sont que des ennuis, et les Homme- lézards attaquent.

Si Pressegueule n'est pas avec les personnages, ils ont encore une chance de détecter l'avant-poste de garde par eux-mêmes. Les personnages ayant des scores de Sagesse passive (Perception) de 15 ou plus détecteront des bouffées de fumée de bois. Faites aussi un seul test de Dextérité (Discrétion) pour les gardes Homme-lézards, avec avantage (ils ont eu beaucoup de temps pour se cacher). Comparez leur résultat aux scores de sagesse passive (Perception) des personnages pour voir si l'un des personnages remarque les Homme-lézards cachés.
Si les Homme-lézards passent inaperçus, ils envoient deux nageurs rapides en avant par une route secondaire pour alerter les brutaciens au château. Deux autres éclaireurs suivent les personnages tandis que les deux derniers restent à leur poste et continuent à surveiller.

Au dehors du Château Naerytar

Le château de Naerytar a été construit sur la terre ferme, puis un fossé profond et sec a été creusé tout autour. Lorsque le marais s'est agrandi et a entouré le site du château, les douves ont été inondées et débordées. Maintenant, tout le site est marécageux, et de grandes piscines d'eau stagnante parsèment la clairière. Le château a été construit sur un monticule rocheux, de sorte que sa fondation est saine et surtout sèche, même un siècle après l'inondation. Broussailles et arbres emmêlés se développent à moins de vingt pieds (6 m) des murs sur trois côtés du château. Seul le front (sud) est dégagé.
Les brutaciens vivent dans des huttes de roseaux surpeuplées et construites à la hâte. Les Homme-lézards ont des Longues Maisons à roseaux plus robustes et plus spacieuses.

1. Débarquement

Une demi-douzaine de canots sont tirées sur la terre ici. Trois à cinq pagaies se trouvent dans le fond de chacune. Cinq d'entre eux sont en bon état; le sixième a un fond pourri, et les Homme-lézards ne l'utilisent jamais. Si les personnages s'emparent des canoës à la hâte, il y a 1 chance sur 6 qu'ils prennent le pourri. Il commence à fuir dès qu'il est mis dans l'eau, et il coule au bout de quinze minutes.

2. Stockage des animaux

Les Homme-lézards gardent leurs lézards géants ici. Le mur de cinq pieds (1,5 m) de haut de la palissade est fabriqué à partir de grosses bûches enfoncées dans la terre, espacées d'environ six pouces et reliées entre elles par des fibres torsadées. Les lézards géants peuvent transporter ou traîner des charges qui sont trop massives pour les Homme-lézards, tels que des gros billots de bois ou des crocodiles impressionnants. Ils sont également utilisés pour élever de la pierre sur les créneaux du château à l'aide de cordes et de poulies; une technologie qui ne cesse d'étonner les Homme-lézards. Il y a 2d4 lézards géants dans l'enclos à un moment donné. Ils sont de mauvaise humeur et attaquent quiconque se trouve à portée de main si leurs maîtres ne sont pas présents pour les garder sous contrôle. S'ils sont libérés, ils s'éloigneront probablement du marais. Si le but est de déchaîner les lézards à travers le campement, quelqu'un doit les énerver en premier. Piquer à travers le mur de la palissade avec des lances fera l'affaire.

3. Les Longues Maisons

Les guerriers Homme-lézards vivent dans ces maisons allongées.

Les Longues Maisons sont fabriquées à partir de roseaux reliés en longues bottes épaisses les côtés pliées pour former un U renversées. Les espaces entre les côtés sont grillagés et couvert de chaume avec plus de roseaux. Chaque Longue Maison a une seule porte tissée au centre d'un mur d'extrémité. La technique de construction utilisée dans les Longues Maisons est ingénieuse.



Longues Maisons

Les Homme-lézards peuvent être technologiquement arriéré, mais ils sont les maîtres de leur environnement. Ils montrent le même talent de construction dans leurs pièges et leurs collets.

À l'intérieur, les longues maisons sont spacieuses et bien ventilées.
Le sol est recouvert de tapis de roseaux et l'intérieur est sec et bien aéré. L'armement est suspendu à des piquets sur les murs pour l'éloigné du sol. Les Homme-lézards sont particulièrement prudents avec leurs nouvelles armes en acier qui rouillent rapidement lorsqu'elles sont exposées à l'humidité. Ils remplissent de petits fours en pierre avec des charbons pour la chaleur. Il n'y a pas de cheminées ouvertes; le danger des étincelles est trop grand.

Chacune de ces longues maisons pouvait loger vingt-cinq Homme-lézards confortablement, et plus encore avec un peu d'encombrement. Quand Rezmir a d'abord négocié avec les Homme-lézards, ils avaient l'intention de déplacer le village entier ici, et construit en conséquence. Comme plus de brutaciens ont afflué aussi au château et la situation réelle est devenue évidente, les guerriers ont demandé à leurs familles à rester derrière. Ainsi, ils ont beaucoup plus de maison longue qu'il n'y parait. Les personnages observant la zone de leur cachette peuvent juger selon le nombre de maisons longues estimer de façon conservatrice que plus d'une centaine d'Homme-lézards vivent au château. Ils ne dénombreront pas autant d'Homme-lézards dans la clairière. Pressegueule peut expliquer l'écart, s'il est là.

4. Les Huttes

Les brutaciens vivent dans des huttes, qui sont grossièrement construites.

Une douzaine ou plus de huttes sont placées au hasard sur le sol marécageux. Chacune a la forme d'un dôme légèrement aplati. Les portes sont ouvertes, mais un bas tunnel et court force une créature à ramper dans la cabane. Ils sont faits de roseaux tissés à travers un treillis, avec une couche généreuse de boue, d'herbe et de fumier étalés sur toute la surface. De la boue et de l'eau des marais s'écoulent entre les huttes et coulent même dans les portes basses et ouvertes.

Les intérieurs des huttes des brutaciens sont à l'opposé complet des maisons longues des Homme-lézards: mouillés, dégoûtants, négligés et puants. Les sols ne sont pas seulement humides; ils sont barattés dans des fosses de boue jusqu'à 2 pieds (0,7 m) de profondeur, de sorte que les brutaciens peuvent se reposer dans la boue jusqu'à leurs globes oculaires. Ils n'ont aucun sens de la vie privée ou de l'espace personnel. La nuit, ils s'entassent l'un sur l'autre jusqu'à ce que tout le monde soit compressé. Les brutaciens ne sont pas affectés à des huttes particulières. Ils dorment de la façon la plus pratique quand ils sont fatigués, il est donc fréquent que certaines huttes soient pleines la nuit tandis que d'autres restent complètement vides.
Huit **grenouilles géantes** sautent au hasard parmi les huttes ou sont assises silencieusement dans des flaques d'eau stagnante. Ces créatures sont issues de têtards par les brutaciens et ne les dérangent pas, mais elles attaquent n'importe qui d'autre qui erre négligemment à la portée de leurs langues de 15 pieds (4,5 m) de long.

5. Le fossé

L'eau boueuse clapotant contre les murs du château ne se différencie pas des flaques et d'eau dans toute la région, mais elle cache un fossé. Des portions du fossé autour de la tour sud-ouest sont remplies jusqu'au niveau du sol, mais ailleurs, elle mesure de 30 à 40 pieds (9 à 12 m) de largeur et jusqu'à 15 pieds (4,5 m) de profondeur. La chaussée (1A) se cambre sur les douves, fournissant un indice visuel que l'eau peut être plus profonde qu'il n'y paraît. Quiconque éclabousse l'eau dans les douves attire l'attention de six **crocodiles**.

6. Entrée principale

C'est la seule entrée dans le château qui est utilisée. Quand le château a été construit, une paire de solides portes en bois et une herse de fer ont fermé cette passerelle de 12 pieds (3,5 m) de large et de 10 pieds (3 m) de haut. Les portes ne sont jamais fermées; ils s'affaissent tellement sur leurs gonds que cela ne vaut pas la peine de les mettre en place pour une raison quelconque, à moins d'une attaque imminente. La herse est gérée de façon à pouvoir être lâchée d'un coup sec par un levier (situé au niveau supérieur, zone 2A), mais depuis sa dernière mise à l'épreuve, le mécanisme a rouillé au point où la barrière ne descendra que de 3 pieds (1 m), puis figera en place.

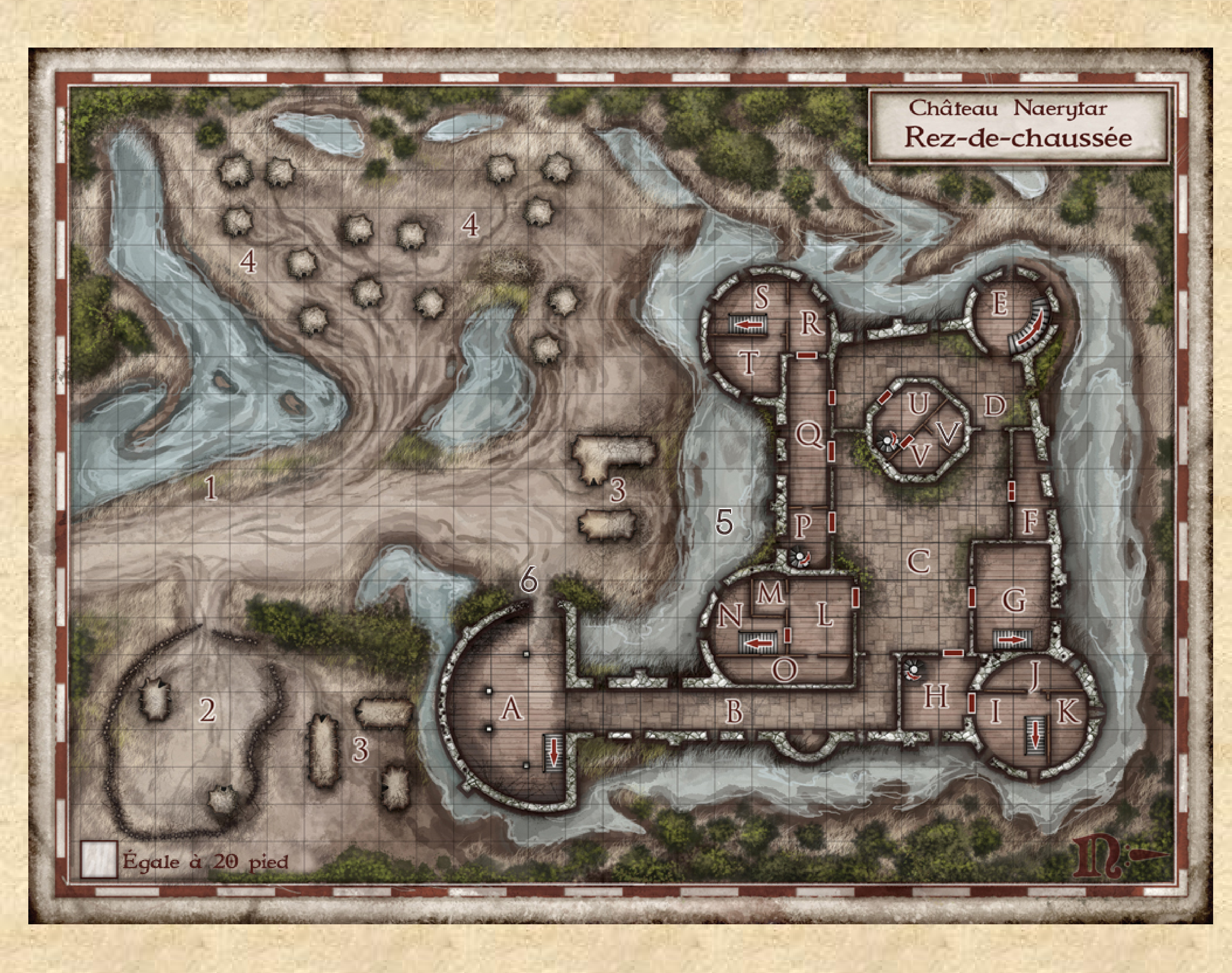
Intérieur du Château Naerytar

Les murs extérieurs du château mesurent en moyenne 10 pieds (3 m) d'épaisseur. Les murs intérieurs sont également en pierre, mais seulement environ 1 ou 2 pieds (0,3 ou 0,6 m) d'épaisseur.
La plupart des structures à l'intérieur du château ont plus d'une hauteur. Dans les descriptions, les zones sont identifiées par étage, puis par lettre, de sorte que la zone 1L se trouve au rez-de-chaussée, 2L au deuxième étage et ainsi de suite. Si une zone n'a pas d'entrée pour un étage, elle n'existe pas à cet étage.

Rez-de-chaussée

1A. Barbacane

La barbacane est la principale position défensive du château. Elle est surveillé 24h/24 par dix **brutaciens** et **1d6 de grenouilles géantes**. À moins qu'un combat ou une autre perturbation ne se soit produise quelque part, ces gardes sont à faible vigilance.
De la boue disparate couvre le sol en pierre de cette grande chambre. Des planches ont été posées depuis la porte d'entrée jusqu'à l'entrée de la jetée pour créer une promenade surélevée de 10 pieds (3 m) de large pour les adeptes du culte, qui n'aiment pas marcher dans la boue comme le font les brutaciens. La boue glissante hors des planches donne un terrain difficile pour les personnages. Quelques tables ont été jetées ensemble à partir de planches posées à travers des barils, avec des bancs grossièrement faits pour les sièges. Les tables et les bancs sont presque aussi boueux que le sol.
La barbacane n'a pas de fenêtres ou de fentes de flèche au niveau du sol. Pendant la journée, la lumière vive est à moins de 20 pieds (6 m) de la porte ouverte et de la chaussée. Partout ailleurs, les lampes à huile ne projettent qu'une faible lumière (car les brutaciens ne les nettoient jamais).
Des escaliers mènent à la zone 2A.



1B. La Chaussée

Cette chaussée de 180 pieds (55 m) traverse le fossé et mène à l'aile extérieure du château. Il n'y a pas de toit et les défenseurs à l'étage supérieur de la barbacane (zone 2A) peuvent lancer des flèches aux attaquants entassés sur la chaussée. Un petit renflement défensif le long du mur est de la chaussée n'est jamais habité.

1C. Cour Extérieure

Le sol ici était autrefois en terre durcie, mais la zone en face de la caserne (zone 1G) a été barattée dans la boue par les pieds des brutaciens. À tout moment, il y a 1d6 - 1 **brutaciens** et 1d6 - 1 **Homme-lézards** présents dans la salle extérieure. Les Homme-lézards sont susceptibles de travailler (entraînant leurs lézards géants), alors que les brutaciens pourraient être en train de flâner ou de donner des ordres aux Homme-lézards.

1D. Cour Intérieure

À l'origine, le passage entre les cours extérieures et intérieures pouvait être fermées par de lourdes portes en bois, mais elles se sont depuis longtemps désagrégées et n'ont pas été remplacées. La garde intérieure est patrouillée par trois **gardes drakes** à toutes les heures de la journée. Ils attaquent toute personne qu'ils ne reconnaissent pas ou qui n'est pas accompagnée par quelqu'un qu'ils reconnaissent.

1E. Tour nord-ouest

La porte de cette tour a été arrachée de ses gonds et se trouve sur le sol. À l'origine, un plancher de bois était au niveau du sol avec une fosse en dessous pour confiner les prisonniers. Le plancher en bois est complètement pourri, et la fosse a été remplie presque jusqu'au niveau du sol avec des ordures et de la boue.

Il devait y avoir un plancher de bois dans cette tour lors de sa construction, pour couvrir la fosse des cachots en dessous. Maintenant, le sol est parti et le donjon a été transformé en une fosse à ordures et des latrines remplies de déchets malodorants et d'eau marécageuse à quelques pieds au-dessous du niveau de la porte. L'étage au-dessus est très pourri et de grandes parties se sont effondrées. À travers les trous béants au deuxième étage, vous pouvez voir que le troisième étage est encore en bon état. Mais pour atteindre les escaliers de pierre qui tournent autour du mur

extérieur, vous devez traverser 10 pieds (3 m) de fumier indescriptible.

La fosse abrite un **otyugh** qui consomme une grande partie des ordures du château. Lorsque les personnages arrivent, ils sont tranquillement immergés dans la boue, ce qui les rend indétectables, à moins que les personnages ne remuent la substance nauséabonde avec des bâtons. Si quelqu'un s'avance dans la boue ou saute sur les marches, l'otyugh frappe avec ses tentacules. Un personnage agrippé est traîné dans la fosse où, avec tous les dangers d'être agrippé par un otyugh, il y a le danger supplémentaire de la noyade. Il est certain de supposer que les personnages entrant dans cette tour prendront une grande gorgée d'air pur en premier, mais l'attaque de l'otyugh pourrait en faire évacuer l'air de leurs poumons. Permettez au personnage attaqué de faire un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD égal à 5 plus les dégâts causés par l'attaque du tentacule d'otyugh. Un jet de sauvegarde réussi signifie que le personnage a une bouffée d'air lorsqu'il est traîné dans la boue et peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de constitution, avec un minimum de 30 secondes (5 tours). L'échec signifie que les poumons du personnage sont vides, et le personnage tombe inconscient à la fin de son tour après un nombre de tours égal au modificateur de la constitution du personnage, à moins que le personnage ne se libère de la prise de l'otyugh avant. Voir les règles de suffocations dans le manuel du joueur.

1F. Les Écuries

Les meilleurs et plus féroces des lézards géants sont logés ici au lieu de dans la palissade ouverte (zone 2), pour les protéger contre les morsures et griffures qui se passe dans l'enceinte commune. Ces lézards sont utilisés comme montures montées par des Homme-lézards sur de longues patrouilles. Les stalles, construites à l'origine pour les chevaux, ont été agrandies pour accueillir les bêtes (huit **lézards géants**). Les créatures normalement léthargiques deviennent agitées quand les étrangers entrent dans les écuries. Si les personnages s'attardent pendant plus d'une minute, deux des lézards commencent à fouetter les murs avec leurs queues. Les autres ramassent le chahut en peu de temps, de sorte qu'en l'espace de deux minutes, tous se débattent contre les murs et beuglent. L'agitation attire quatre Homme-lézards qui sont les gestionnaires des lézards géants. Les Homme-lézards ont une influence apaisante sur les lézards géants, mais s'ils sont contrecarrés, les lézards inquiets brisent leurs étals et attaquent n'importe quoi dans les écuries.
Une échelle dans le coin sud-est des écuries donne accès à un grenier au-dessus des écuries.

1G. Casernes inférieures

Cette grande structure a été construite pour abriter la garnison du château. Pharblex et son cercle de brutaciens en ont pris possession. Pharblex est rarement là, mais pendant la journée, douze **brutaciens** se prélassent dans la saleté.
Ce nombre double la nuit.
Si les personnages entrent dans la caserne pendant la journée, lisez le texte ci-dessous à haute voix. S'ils se faufilent ou entrent au milieu de la nuit, ajustez et paraphrasez en conséquence.

Douze brutaciens vous regardent avec méfiance d'une pièce qui aurait pu être une caserne bien rangée autrefois. Maintenant, elle est en grande partie vide de meubles et une grande partie du sol est baratté dans la boue, et la puanteur des brutaciens imprègne le tout.

Si les brutaciens supposent que les personnages sont des cultistes, ils tolèrent leur présence ici au dernier étage de la caserne. Ils n'autoriseront personne en haut, et ils ne prendront pas les ordres de quelqu'un qu'ils ne connaissent pas et ne reconnaissent pas. Si une bagarre éclate dans cette zone, les brutaciens du niveau supérieur (zone 2G) sautent de l'escalier dans la bataille au troisième tour.
Trois coffres éclaboussés de boue sont poussés dans l'espace abrité derrière l'escalier. Ceux-ci contiennent une grande partie du salaire accumulé des brutaciens. Dralmorrer Grisborgne les paie avec des objets de trésors qu'il juge trop bon marché ou trop moches pour les inclure dans le trésor accumulé pour Tiamat. Les coffres contiennent des centaines d'objets faits de cuivre et d'étain et qui contiennent des petites pierres semi-précieuses parfois endommagées. Les trois coffres combinés contiennent 30 000 PC, 500 PA, et des bijoux (cuivre et étain avec des pierres ornementales ou semi-précieuses) valant encore 350 PO, pour une valeur totale de 700 PO. Leur poids total est de plus de 500 livres: 305 livres de pièces de monnaie plus un autre 200 livres de bijoux.
Enfouie parmi tout le cuivre et l'étain il y a une petite boîte en acajou contenant deux potions de soins et une fiole d'huile éthérée,

1H. La Forge et l'Armurerie

Les constructeurs de Naerytar ont mis en place cette structure pour les forgerons qui construiraient et maintiendraient l'armure et les armes nécessaires aux défenseurs du château.

Une grande forge domine le centre de cette chambre, qui est agréablement chaude grâce à un lit de braises luisantes dans la forge. Une demi-douzaine d'Homme-lézards travaillent autour de la forge, mais ils ne semblent pas accomplir grand-chose. D'autres accoutrements du métier de forgeron sont éparpillés dans la pièce, et beaucoup d'objets en métal très mal faits sont entassés dans le coin nord-ouest.

Il y a quelques mois, Dralmorrer Grisborgne a décidé de remettre la forge en service. Il méprise Pharblex et les brutaciens, et il préférerait traiter uniquement avec les Homme-lézards s'ils peuvent surmonter la tristesse qui s'est emparée de la tribu depuis que Pharblex a assassiné leur chaman. Grisborgne pensait que maîtriser un métier aussi avancé que le travail du métal inculquerait aux Homme-lézards un sentiment renouvelé de fierté. Il a peut-être raison, mais jusqu'ici, les Homme-lézards ont montré peu d'aptitude pour le métier. Ils apprécient cependant la chaleur de la forge, et ils ont appris à bien prendre soin de leurs nouvelles armes, même s'ils ne peuvent en fabriquer davantage.
Les six **Homme-lézards** de la forge n'attaqueront pas à moins d'être contrariés en premier. Ils essaient de faire une pointe de fer avec des morceaux d'armure en ruine, mais leur effort produit quelque chose de plus comme une pelle qu'une lame. Ils écoutent attentivement si les personnages donnent des conseils, mais ne montrent aucun signe de compréhension de ce qu'on leur dit.

1I. Caserne des Homme-lézards

Les vingt **Homme-lézards** sélectionnés par Dralmorrer Grisborgne pour servir de gardes de secours utilisent cette tour nord-est comme caserne. Cette chambre est leur salle de jour. Quand ils ne s'exercent pas avec leurs armes, les Homme-lézards passent leur temps dans cette chambre, jouant, s'exerçant et racontant des histoires de temps plus heureux. Grisborgne maintient cette force

comme assurance contre la trahison par Pharblex et les brutaciens. Comme les gardes ailleurs dans le château, ceux qui sont dans cette pièce supposent que les étrangers sont des cultistes nouvellement arrivés, à moins qu'ils aient des raisons de penser autrement (voir des étrangers avec des armes dégoulinant de sang des combats récents serait une telle raison). Ils n'attaqueront pas à moins d'être provoqués, mais ils ne laisseront personne monter dans les zones 1J et 1K sans une excellente raison non plus.

1JK. Dortoir des Homme-lézards

Les dix gardes dominants d'Homme-lézard se reposent dans cette chambre, car ils obtiennent plus de chaleur de la forge (zone 1H) que la zone 1K. Ils dorment sur des palettes de roseaux qui se déploient sur le sol sans motif apparent, et chacun garde ses maigres biens sous son «lit». Malgré le manque d'ordre, la pièce est propre et sèche. Elle est vide pendant la journée, mais dix **Homme-lézards** dorment ici la nuit.

1L. La Chapelle

Au fil des ans, cette chapelle a été consacrée à plusieurs divinités différentes, en fonction de qui a régné sur le château. Maintenant c'est un sanctuaire à Tiamat, orné d'une belle statue en bois de la reine des dragons fabriquée par des Homme-lézards. L'exécution est étonnamment bonne, bien que la plupart des visages de Tiamat ressemblent plus aux Homme-lézards qu'aux dragons. Un compartiment caché sous la tête de dragon noire de Tiamat contient une dague de venin. Il peut être trouvé avec une vérification réussie d'Intelligence (Investigation) DD 15. Seuls Rezmir et quelques-uns des lézards (y compris Pressegueule) qui étaient impliqués dans la sculpture de la statue connaissent le poignard.
Les cultistes vénèrent Tiamat mais ne travaillent pas pour lui, de sorte que la chapelle est rarement utilisée pour tout ce qui pourrait être considéré comme une observance ou une messe religieuse. Au lieu de cela, les cultistes individuels ou les petits groupes se retirent parfois ici pour une réflexion tranquille sur la façon dont le monde va souffrir quand la reine des dragons se lèvera.

1M. Débarras

Tous les déchets de la chapelle; des tabourets brisés, les tissus d'autel pourris, les icônes corrodées ont été jetés dans cette pièce quand les cultistes ont pris le pouvoir. Il n'y a rien de valeur ici.

1N. Presbytère

C'était à l'origine les quartiers d'habitation du prêtre du château, et il comprenait de nombreuses armoires de rangement solides pour les vêtements et l'attirail religieux. Toutes les armoires ont été piratées et pillées depuis longtemps. Quatre **Griffedragons** (voir l'annexe B) ont pénétré dans cette pièce et l'ont transformée en lieu de vie. Ils s'occupent de la bibliothèque dans la zone 1N.

1O. Galerie des Archers

Cette longue galerie surplombe la chaussée à travers des meurtrières. En cas d'attaque, les archers pouvaient s'en servir. Les cultistes ne l'utilisent pas, et à part les toiles d'araignées, c'est vide.

1P. La Cuisine

Les repas pour les cultistes sont préparés dans cette cuisine par un chef nain et ses deux assistants humains (roturiers). Le chef est un nain nommé Tharm Tharmzid. Si on lui en donne l'occasion, il se plaint amèrement du manque d'ingrédients ici pour de bons repas. Tout ce qu'il reçoit vient des chasseurs et des cueilleurs Homme-lézards, dont les notions sur ce qui est comestible et ce qui ne l'est pas ne s'accordent pas bien avec celles de Tharmzid.

1Q. La Grande Salle

Les cultistes mangent leurs repas et mènent la plupart de leurs affaires dans ce hall haut et large. L'extrémité est de la salle est utilisée pour manger et socialiser. La moitié ouest est l'endroit où les objets de contrebande transportés depuis le Relais de Carnath sont inspectés, nettoyés, triés et réemballés avant d'être transportés jusqu'au portail sous la tour sud-ouest. Les tables de cette moitié de la salle sont recouvertes d'objets de valeur. Le coin sud-ouest de la pièce est un atelier de menuiserie de fortune, où les cultistes construisent de nouveaux coffres et boîtes pour contenir le butin. Si les personnages ont une chance de patouiller les piles et de garder ce qu'ils trouvent, ils obtiennent 450 PO, 520 PA, 80 PP, 22 pierres semi-précieuses (5 x 35 PO, 6 x 45 PO, 6 x 55 PO, 4 x 65 PO , 1 x 80 PO), et une potion de Soins Supérieurs. Alternativement, vous pouvez créer votre propre trésor de niveau expert.
Cependant, le pillage ne sera pas possible tant que les cultistes seront vivants. Au cours de la journée, il y aura toujours douze **cultistes** (de rang initié) travaillant dans la Grande Salle et quatre **Griffedragons** (voir l'annexe B) en gardant un œil sur eux. La plupart des cultistes sont humains, mais toutes les races de personnages sont représentées. Le mélange précis n'a pas d'importance.
S'il y a des perturbations dans la Grande Salle, tout le monde à l'écoute répond aux clameurs. Les cultistes de la tour sud-ouest et les gardes de la salle intérieure se présentent au début du troisième round, et tous les brutaciens ou les Homme-lézards dans la salle extérieure répondent au début du quatrième round.
La nuit, deux gardes drakes (voir l'annexe B) dorment dans la Grande Salle tandis qu'un troisième garde patrouille dans la Grande Salle et la cour intérieure. Même endormis, les gardes drakes sont en alerte normale.

1R. Tour sud-ouest, l'Antichambre

L'eau du marais s'infiltre dans cette chambre à travers une fissure dans la fondation de quelques centimètres de profondeur sur le sol en pierre affaissée et rempli l'air d'une puanteur de moisi. Les cultistes ont placé une passerelle de planches sur le sol afin qu'ils puissent marcher entre les deux portes sans se tremper les pieds. Cette chambre n'est utilisée que pour un passage entre les zones 1Q et 1R.

1S. Entrée souterraine

Les flaques dans la zone 1R ne s'étendent pas dans cette chambre, mais l'odeur le fait. Pour cette raison, les cultistes utilisent cette chambre uniquement comme un accès à d'autres zones.
La caractéristique la plus importante de cette chambre est l'escalier qui mène aux cavernes sous le château. Il se trouve directement sous les escaliers qui mènent au niveau deux de la tour. Il n'y a pas de porte entre les deux escaliers. Une porte dans la zone 1T est fermée mais pas verrouillée.

1T. Chambre Inutilisée

Cette chambre est humide et moisie, mais pas inondée. Les cultistes ne l'utilisent pas à cause de l'humidité, de sorte que les mille-pattes géants se sont installés et ont fait un nid. Quiconque ouvre la porte et entre dans la chambre devient la cible de dix **mille-pattes géants**.

Si les personnages se présentent comme des renforts envoyés par le culte, ils se voient attribuer cette chambre comme leur quartier. Leur première tâche est de nettoyer les mille-pattes, de colmater les fuites et, en général, de rendre la pièce habitable.

1U. Entrée du Donjon

L'entrée principale du donjon est surélevée de trois marches au-dessus du niveau de la cour intérieure. Une porte en bois robuste en bon état avec une barre de fer sert de verrou, mais la porte n'est jamais verrouillée ou barrée dans des circonstances normales.
Cette chambre est une petite version de la Grande Salle, avec quelques tables et bancs rarement utilisés. Les escaliers en spirale mènent au deuxième étage.

1V. Chambres d'hôtes Ouest

Normalement, ces pièces ne sont pas utilisées, mais Azbara Jos les occupe actuellement. Elles sont raisonnablement chaudes et confortables. Jos sera là quand il ne consultera pas Rezmir dans les zones 1U, 2N ou 3L. Jos garde tous ses vrais objets de valeur avec lui. Les seules choses qu'il laisse dans ces chambres sont ses vêtements et son livre de sorts de voyage, qui est enfermé dans une boîte de séquoia incrusté d'argent. Le verrou peut être ouvert avec un test de dextérité DD 15 réussi, mais si le résultat est inférieur à 20, le traficage déclenche un effet magique avec le même effet qu'un sort de flèches acide de Melf; la flèche d'acide se lance sur le personnage qui a ouvert la boîte et inflige 4d6 points de dégâts acide immédiatement plus un autre 4d6 points de dégâts d'acide à la fin du tour suivant du personnage. Les dégâts sont réduits de moitié si le personnage réussit un jet de sauvegarde de dextérité DD 15. L'ouverture de la boîte avec la clé désarme automatiquement le piège; Jos porte la clé sur une ficelle autour du cou.

Deuxième Étage

2A. Barbacane supérieure

Bien qu'il soit beaucoup plus propre que le niveau inférieur, le niveau supérieur de la barbacane est encore un gâchis. Les empreintes palmées et boueuses des brutaciens traînent dans les escaliers et se déploient sur le sol. Cette zone est occupée par neuf **brutaciens** jour et nuit, mais la nuit, ils ont tendance à dormir pendant leur garde.
Ce niveau de la barbacane n'a pas de toit. Des centaines de pierres de la taille d'un melon sont empilées autour des remparts pour être jeté sur la tête d'assaillants. Beaucoup de piles se sont effondrées, et les brutaciens sont trop paresseux pour les reformer.
La chaussée est entièrement exposée aux archers placés à l'arrière de la barbacane, mais les brutaciens regardent rarement dans cette direction.
La principale caractéristique de cette zone est un tambour de signal sculpté dans une énorme bûche creuse. Ce tambour peut être entendu à des miles quand il est battu vigoureusement. Les brutaciens envoient beaucoup de signaux différents avec ce tambour: ils peuvent rappeler des patrouilles au château, réveiller le camp, indiquer les repas, annoncer les changements de garde, et donner l'alarme générale si le château est attaqué. Le tambour est entendu environ six fois par jour, et tous ceux qui vivent au château connaissent les significations des différents battements de tambour. Les personnages ne sauront pas ce qu'ils veulent dire sans demander à quelqu'un.

2E. Plancher pourri

Le deuxième niveau de la tour nord-ouest est en mauvais état. Il y a de grands trous où les panneaux de plancher ont complètement pourri ou sont tombés dans la boue ci-dessous, et les panneaux de plancher qui restent sont peu susceptibles de supporter le poids d'un humain. Les poutres sont encore solides, mais elles sont lisses avec des champignons et des moisissures. Une vérification de Dextérité (acrobatie) DD 10 réussie est nécessaire pour franchir le niveau sur une poutre sans glisser et tomber dans l'horreur de la zone 1E.
En face de la tour, contre le mur sud, se trouve un seul coffre verrouillé. La serrure peut être ouverte avec un ensemble d'outils de voleurs et une vérification réussie de Dextérité DD 10. Le coffre contient 1 825 PC, 54 PA, et une paire de boucles d'oreilles en or qui valent un autre 10 PO si fondu. Le coffre a été laissée derrière lorsque les derniers locataires du château ont quitté, étant considéré comme ne valant pas l'effort de trimballer les escaliers.
Les marches de pierre qui s'enroulent autour du mur extérieur atteignent un petit palier en pierre (environ 3 pieds sur 3 pieds (1 m sur 1 m)), puis continuent vers le troisième niveau. Les personnages ne risquent pas de tomber tant qu'ils restent sur le palier ou sur les marches. Une trappe ferme le haut de l'escalier au plafond. La porte est verrouillée avec un simple bouton en bois. La trappe porte également un avertissement mais, comme l'avertissement a été tracé à la craie il y a près d'un siècle, il est presque invisible maintenant. Il peut être remarqué avec un contrôle réussi de 20 points de sagesse (perception). Une fois que la marque de craie est remarquée, toute personne qui lit le Nain peut correctement interpréter cela comme un avertissement que de puissants morts-vivants demeurent dans la pièce au-dessus. Les aventuriers ont placé la rune ici il y a des décennies, après avoir heurté les spectres dans la zone 3E.

2F. Loft au-dessus des écuries

Le loft au-dessus des écuries est l'endroit où les Homme-lézards magasinent des fagots de roseaux coupés à utiliser comme la literie dans les stalles des lézards géants. À part les roseaux et quelques chauves-souris, il n'y a rien d'autre ici.



2G. Casernes supérieures

Pharblex Crachemépris (voir l'annexe B) et sa suite personnelle de dix **brutaciens** utilisent ce niveau de la caserne comme leur quartier d'habitation. Personne d'autre n'a d'affaires dans cette enceinte, y compris les cultistes. Pas même Grisborgne ou Rezmir elle-même sont les bienvenus ici. Les brutaciens sont toujours là la nuit mais seulement deux montent la garde au trésor pendant la journée, quand Pharblex passe la majeure partie de son temps dans l'écloserie de grenouille géante sous le château. Ces deux gardes ne font confiance à personne, et l'un d'eux est équipé d'une corne faite d'os de crocodile pour déclencher l'alarme en cas de problème.

Comme toutes les zones occupées par les brutaciens, cette chambre est mal entretenue. Des palettes de roseaux, des paniers sales et des os d'animaux jonchent le sol.

Dans le coin sud-est de la pièce se trouve un grand coffre robuste, enveloppé de chaînes et cadenassé. La serrure peut être crochetée avec des outils des voleurs et une vérification réussie de Dextérité DD 12. A l'intérieur se trouve la part des rémunérations de Pharblex et des brutaciens: bijoux en argent et en électrum, miroirs à main, peignes en coquille, épingles à cheveux et broches avec des pierres semi-précieuses, le tout d'une valeur totale de 1 376 PO. La plupart de l'argent est terni de noir. Dans un pays civilisé, chacun de ces objets se trouve sur la coiffeuse ou la table de nuit d'une femme. C'est une blague personnelle que Dralmorrer Grisborgne trouve particulièrement hilarante. C'est pareil pour Pharblex, puisqu'il ne sait rien de la civilisation ou de la mode des femmes nobles humaines.

2H. L'Arsenal

Cette chambre était remplie d'armures, d'armes et de centaines de flèches lorsque le château a été abandonné. Le métal est rouillé et poussiéreux, les flèches sont déformées et inutiles, et le cuir a été mâché par des rats et autres vermines. Maintenant, cette chambre est le siège non officiel des Homme-lézards du le château. Ni les brutaciens ni les cultistes ne sont jamais venus ici.

La chambre de l'arsenal est la plus chaude du château, grâce

à la chaleur provenant de la forge (zone 1H). Les Homme-lézards qui vivent dans le château se réunissent ici, généralement la nuit, pour discuter de leur situation et de ce qu'ils devraient faire. Le débat est entre accepter leur destin en tant que serviteurs humbles du Culte du Dragon, attaquer les brutaciens dans un assaut glorieux mais suicidaire, ou attendre le bon moment jusqu'à ce qu'ils puissent attaquer avec une chance de gagner.
Le stock de nouvelles armes des Homme-lézards est caché sous des piles d'armes centenaires rouillées. Juste quelques minutes de recherche à travers la ferraille peuvent faire apparaître un ou deux paquets de lames propres et tranchantes d'épées courtes, des dagues et ses lances, soigneusement emballés dans de la toile cirée.
À moins que les Homme-lézards ne se rencontrent, cette chambre est habituellement vide. Les Homme-lézards viennent rarement ici car ils peuvent être observés en train de se rassembler, pour éviter d'attirer le soupçon ou de rendre quelqu'un curieux de savoir ce qu'il y a dans la pièce "inutilisée" au-dessus de la forge.

2I, J,K. Chambres Vacantes

Dralmorrer Grisborgne a attribué la totalité de la tour nord-est aux Homme-lézards pour leur usage, mais ils dorment et vivent principalement au rez-de-chaussée. Les chambres du deuxième étage ne contiennent aucun intérêt ou valeur.
Si des personnages se faufilent dans cette zone, ceux qui ont un score de Sagesse (Perception) passive de 15 ou plus remarquent que les portes entre les zones 2H, 2I et 2K s'ouvrent et se ferment doucement et silencieusement, contrairement à la plupart des autres portes du château qui couine et crie bruyamment sur des charnières corrodées. Les lézards gardent ces portes bien huilées pour pouvoir se glisser jusqu'à la zone 2H en pleine nuit sans éveiller les brutaciens dans les casernes (zones 1G et 2G).
Une trappe ferme le haut de l'escalier jusqu'à la zone 3I.
La trappe n'est pas verrouillée, mais une paire de pointes de fer a été martelée entre la porte et le cadre. L'ouverture de la porte nécessite soit une vérification de Force DD 10, soit dix minutes passées à sortir les pointes avec précaution. Si la porte est forcée et que personne ne se tient prêt à attraper les pointes, ils claquent bruyamment sur les marches. Si les personnages sont capturés, ils sont confinés dans la zone 2J.

2L. Bibliothèque aménagée

Dralmorrer Grisborgne a transformé le deuxième étage de la chapelle en une bibliothèque. Cette chambre au sommet de l'escalier contient quelques caisses et des coffres de livres tirés des trésors qui arrivent et qui n'ont pas encore été triés et catalogués. Sinon, il est vide.

2M. Salle de lecture

Une petite table et deux chaises sont les seuls meubles dans cette chambre.

2N. Bibliothèque

Depuis que le trésor arrive à Naerytar, Dralmorrer Grisborgne a trié des livres, des parchemins, des tablettes et d'autres documents écrits qui l'intéressait. Plutôt que de le revendiquer comme le sien; il transmettra ces trésors au trésor de Tiamat quand le travail à Château Naerytar tirera à sa fin. Jusque-là, il garde le matériel écrit au château pour l'étudier et le protéger du milieu misérable.
Rezmir connaît la bibliothèque et approuve d'utiliser les livres de cette manière, tant qu'ils sont livrés au Puits des Dragons avant l'arrivée de Timat.
Grisborgne a assemblé une bibliothèque impressionnante. Il contient plus d'une centaine de livres, de quartos et de manuscrits couvrant l'histoire de la Côte des Epées, la philosophie naturelle, les mathématiques, l'astronomie, la magie et de nombreux ouvrages théoriques sur la réalité alternative, le temps et les voyages dimensionnels. Cette collection serait un ajout inestimable à n'importe quelle bibliothèque ou collectionneur d'Eauprofonde si elle pouvait être retirée du château avant que les cultistes ne les emportent ou que les brutaciens ne les gâtent.
Les livres et les manuscrits sont stockés sur des étagères en bois construites par les cultistes à partir de bois récupéré.
Un **AileDragon** (voir annexe B) et quatre **cultistes** (initiés) passent la plupart de leur temps ici, organisant les livres.

2P. Entrepôt de cuisine

Les articles qui sont nécessaires dans la cuisine (zone 1P) occasionnellement mais pas tous les jours sont stockés ici, avec des aliments non périssables tels que l'huile de cuisson, le grain, le fromage, le vin et la viande salée.

2R. Dortoir des Cultistes

Les cultistes les moins gradés dorment ici. La nuit, cinq **cultistes** sont présents. Sinon, la chambre est vide de tout sauf de leurs matelas de roseaux et de leurs effets personnels dans des troncs de bois. Un petit foyer en pierre dans la zone 2T fournit une maigre chaleur.

2T. Dortoir des AilesDragons

La nuit, sept **AileDragons** (voir l'annexe B) dorment ici. Sinon, la chambre est vide de tout sauf de leurs matelas de roseaux et de leurs effets personnels dans des troncs de bois. Un petit foyer en pierre garde la chambre au chaud.

2U. Chambre privée de Dralmorrer Grisborgne

Le deuxième niveau du donjon est entièrement occupé par Dralmorrer Grisborgne. Cette chambre est une combinaison de salon et de bureau, et un petit foyer le long du mur ouest fournit de la chaleur. Un bureau, une grande chaise rembourrée et un banc sont dressés près du foyer. Sinon, la pièce est vide.

2V,W. Vestiaire et Dortoir de Dralmorrer Grisborgne

La zone 2V est la chambre à coucher de Grisborgne, meublée d'un lit, d'une table drapée de moquette avec un lavabo et de fournitures de toilettage (peigne, pinceau, savon, eau parfumée) et d'un tabouret. Les tapis couvrent la plus grande partie du sol. Un corbeau dans une grande cage siffle assez fort pour être entendu dans la salle extérieure si un étranger entre dans la chambre, et que les cris se réveillent et attirent les cultistes et les dragonwings des secteurs 2R et 2T à la tour.

Grisborgne est rarement ici, sauf quand il dort, immédiatement avant de se retirer, et immédiatement après le lever. En plus des vêtements et effets personnels de l'elfe, un petit coffre-fort est caché sous un plancher libre sous un tapis. La cachette est repérée automatiquement si le tapis est déplacé et manqué automatiquement si le tapis est laissé seul. Le coffre-fort contient les fonds d'urgence de Grisborgne: 200 PO, 200 PA, et 10 pierres précieuses d'une valeur de 100 PO chacune. La boîte verrouillée peut être ouverte avec une clé de la ceinture de Grisborgne ou avec un ensemble d'outils de voleurs et une vérification réussie de Dextérité DD 15.

Troisième Étage

Beaucoup des plus hauts niveaux du château sont inutilisés par les cultistes. Certains d'entre eux sont encore la résidence de créatures dangereuses qui ont été scellées au lieu d'être éliminées.



3E. Sanctuaire des Spectres

Plusieurs années après que son constructeur et son propriétaire d'origine aient abandonné le Château de Naerytar, le château a été réoccupé par une école d'astrologues exclusivement féminine appelée l'Académie des Étoileurs. Quelques années après l'arrivée des astrologues, ils ont été anéantis par leur propre chef. Plusieurs habitants du château ont été assassinés dans cette pièce la plus haute de la tour nord-ouest d'une manière particulièrement hideuse. Ils sont toujours là sous la forme de trois **spectres** qui hantent la chambre. Ils se reposent tranquillement, ignorant tout et tout le monde dans le château, jusqu'à ce que quelqu'un ouvre la trappe et entre.

La chambre ouverte contient une grande table et des tableaux d'étoiles dans des grilles défilant autour des murs. Trois corps sont affalés sur le sol, réduits par le temps à des os poudreux et à des lambeaux de tissu poussiéreux. Dès que quelqu'un entre dans la pièce, ils s'élèvent comme des spectres et attaquent. Ils poursuivent n'importe où dans le château, mais ils ne quitteront pas le château. Ils attaquent

d'autres créatures vivantes s'ils ne peuvent pas atteindre ceux qui ont perturbé leur repos, mais ils préfèrent les intrus par rapport à n'importe qui d'autre.
La plupart des cartes d'étoiles en papier s'effritent en poussière quand elles sont touchées, mais trois sont encore assez robustes pour être emportées. L'un d'elles était dessiné sur un parchemin, l'une gravé sur un disque d'argile et l'autre gravé sur du cuivre finement roulé. Les cartes survivantes iraient chercher 700 PO chacune d'un astrologue à Eauprofonde ou dans une autre grande ville.

3G. Chambre inutilisée

A l'origine, ce niveau de la caserne était utilisé pour le stockage et l'entraînement pendant les intempéries.
Plusieurs mannequins et cibles d'escrime se tiennent toujours dans la pièce, mais ils se désagrégeront s'ils sont mis à rude épreuve.

3H, I, J. Repaire des araignées

Le niveau supérieur de la tour nord-est est le repaire de cinq **araignées géantes**. Ils chassent dans le marais la nuit et retournent à la tour pour se reposer pendant le jour, entrant par un trou dans le toit. Les araignées sont méfiantes, donc on ne les a jamais vues aller et venir. Les Homme-lézards les connaissent mais ne les ont pas mentionnés aux autres. La chambre n'est pas remplie de toiles, mais les os fissurés et de nombreux animaux (y compris de brutaciens) jonchent le sol.
Les araignées se nichent parmi les ombres profondes entre les poutres du plafond, et elles ont l'avantage sur les contrôles de dextérité (Discrétion) alors qu'elles sont cachées dans leurs cavités.
Une trappe est fermée à travers les marches de la zone 2K et coincée avec deux pointes de fer entre la porte et le cadre.
Voir la description de la zone 2K pour les notes sur l'ouverture de la porte. La porte est suffisante pour éloigner les araignées des niveaux inférieurs de la tour, puisque les araignées et les Homme-lézards ont une vie chacun de leur côté. Cela ne s'étend pas aux étrangers tels que les personnages.

3L. Bureau de Rezmir

Le troisième étage de l'ancienne chapelle est transformé en résidence pour Dragophone Rezmir. Personne d'autre n'utilise ces chambres (3L, M, N, O) même quand Rezmir est loin du château pour des périodes de fêtes ou des mois d'affilée.
Le mobilier dans les quatre chambres est étonnamment somptueux, par rapport à tout le reste au château.
Tous les autres meubles ont été construits sur place, mais Rezmir en a fait venir des ateliers des meilleurs menuisiers et tapissiers de Faerûn. Ils ont été amenés au château par le portail du pavillon de Talis La Blanche.
Cette chambre de devant sert de bureau à Rezmir. Il contient un bureau, plusieurs petites tables avec des inventaires et des rapports empilés, et quatre belles chaises en bois inconfortables. Deux sculptures d'onyx assorties de dragons noirs encadrent le haut de l'escalier. Un collectionneur sérieux paierait jusqu'à 3000 PO pour la paire. Ils mesurent trois pieds (1 m) et pèsent 400 livres chacun.
Parmi les papiers sur le bureau sont les notes de Rezmir décrivant le portail sous le château et comment l'utiliser, y compris son mot de commande ("Draezir").

3M. Salon de Rezmir

Cette chambre est un salon de repos, confortablement meublé avec des chaises rembourrées, des banquettes rembourrées et deux petites tables drapées. Rezmir n'accueille pas les invités, donc la chambre n'est jamais utilisée par personne d'autre que par elle.

3N. Chambre à Coucher de Rezmir

Un grand lit, deux armoires, un miroir debout et un support d'armure avec une cotte de mailles de rechange, dominent la pièce. Une des armoires est remplie de vêtements. L'autre, dont les portes sont peintes avec la représentation d'un dragon à cinq têtes, contient l'accoutrement du Culte du Dragon de Rezmir; des robes violettes, des capes, des manteaux et de nombreux objets de correspondant à son rang, mais pas le masque du dragon noir. Comme Rezmir est un demi-dragon, il est peu probable que ses vêtements ou son armure ne correspond à quelqu'un d'autre.
La garde-robe contenant l'insigne du culte est piégée. Le piège peut être détecté avec une vérification réussie de Sagesse (Perception) DD 20. Une fois repéré, le piège peut être désarmé automatiquement en utilisant *l'insigne de la griffe* de Rezmir ou avec un ensemble d'outils de voleurs et une vérification réussie de Dextérité DC 20. Si la garde-robe est ouverte sans désarmer le piège ou si la vérification de Dextérité échoue, le piège se déclenche. Les flacons d'acide explosent, causant 25 (7d6) dégâts d'acide à tout le monde dans la zone 3N. Les dégâts sont réduits de moitié avec un jet de sauvegarde de dextérité DD 15 réussi; le personnage qui a déclenché le piège a un désavantage sur le jet de sauvegarde.
Tous les articles de Culte du Dragon dans la garde-robe sont ruinés par l'acide, tout comme la plupart des meubles et autres objets dans la pièce, y compris la statuette de dragon décrite ci-dessous.
L'un des rares objets de valeur facilement transportables dans la pièce est une statuette de 2 pieds (0,6 m) de haut d'un dragon noir, faite à partir de véritables écailles et griffes de dragon noir, avec des yeux de rubis et des dents de diamant. Il est perché au sommet d'un tas de trésors composé d'or et de pierres précieuses. Sa valeur pour un collectionneur est de 4800 PO, et il ne pèse que 20 livres.
Cependant une manipulation brutale l'endommagera, et réduira sa valeur à seulement 1200 PO.

3O. Sanctuaire de Rezmir

Cette chambre est où Rezmir se retire pour vénérer Tiamat en privé. La pièce est nue. Comme seule décoration une représentation stylisée d'un dragon à cinq têtes s'élevant d'un volcan, peint sur le dos de la porte (où il ne sera pas vu à

moins que quelqu'un ferme la porte alors qu'ils sont dans cette pièce). L'artiste n'avait que quelques couleurs à travailler et n'était pas particulièrement talentueux, mais les cinq têtes sont reconnaissables comme les cinq dragons chromatiques.

3P. Entrepôt de cuisine

Cette pièce contient encore du rangement de cuisine, similaire à la zone 2R. Seules les marchandises sèches y sont conservées: farine, sucre, fruits secs et légumes pour éviter les tracas de transporter des bouteilles ou des barils de liquide dans les escaliers.

3R. Dortoir des Ailedragons

Les cultistes de rang moyen ont tout l'étage supérieur de la tour pour leur utilisation. La nuit, six **Ailedragons** (voir l'annexe B) sont présents. Sinon, la chambre est vide de tout sauf leurs matelas de roseaux et leurs affaires dans des coffres en bois. Un petit foyer en pierre fournit une faible chaleur. La porte de la zone 3S est toujours fermée mais non verrouillée.

3S. Chambre non utilisée

Une partie du toit et le mur nord-ouest s'est effondré dans cette chambre, donc elle n'est pas utilisé pour quoi que ce soit. La porte de la zone 3R est toujours fermée mais non verrouillée.

3T. Bureau des Ailedragons

Les six cultistes qui partagent la zone 3R utilisent cette chambre pour étudier leurs livres de sorts et pour la pratique de magiciens. La chambre est vide à l'exception de trois tabourets, de trois bureaux et d'un bassin d'eau.

3U. L'Observatoire

Les Étoileurs ont converti le niveau supérieur du donjon en observatoire astrologique. Le dispositif le plus intéressant qu'ils ont installé était une *LongueVue d'Illusk* - un engin semblable à un télescope qui est utile pour observer et étudier les corps célestes, mais qui peut également être utilisé d'une manière similaire à un sort d'arcane. Dans ce mode, la LongueVue peut voir un emplacement à moins de cinquante miles de celui-ci. Le réglage et la mise au point de l'appareil nécessitent une quantité considérable de compétences et de pratique, et l'état délabré de l'appareil rend le processus plus difficile.
Rezmir et Grisborgne visitent fréquemment cette région pour étudier la LongueVue. L'elfe a eu un succès limité, mais Rezmir en a maîtrisé l'usage. Au cours de la dernière année, elle a utilisé la LongueVue pour étudier Voaraghamanthar dans l'antre du dragon. Pendant ces séances d'espionnage, Rezmir a découvert le jumeau secret du dragon.
Pour protéger cette zone, Rezmir a enrôlé le service de quatre **gargouilles**. Elles sont perchées jour et nuit aux quatre coins du toit du donjon, où elles peuvent être vus depuis le sol ou elles peuvent être vues à travers les fenêtres dans l'observatoire. Seuls Rezmir et Grisborgne savent que les gargouilles sont vivantes. Si quelqu'un entre dans l'observatoire sans être accompagné d'un des deux officiers du culte, les gargouilles déchirent les quatre trappes du plafond de l'observatoire et attaquent. C'est la seule intrusion à laquelle ils répondent. Les gargouilles n'interfèrent pas ailleurs sans ordres directs de Rezmir, et elle ne donnera pas un tel ordre à moins que ce ne soit la plus grave des urgences.
Un personnage qui inspecte le contenu de l'observatoire reconnait la LongueVue d'Illusk avec un contrôle d'intelligence DD 15 (Arcanes). Une fois sa véritable nature vérifiée, l'utiliser pour visualiser une position éloignée nécessite une vérification réussie du Intelligence (Arcanes) DC 15 et une vérification réussie du Dextérité (Escamotage) DC 15. Si la vérification de l'intelligence échoue, l'emplacement souhaité est introuvable. Si la vérification de Dextérité échoue, l'image est trop déformée pour transmettre toute information. Si le résultat de la vérification de Dextérité est inférieur ou égal à 5, une partie principale de la LongueVue se rompt, rendant l'élément inutilisable.
Quand les personnages le trouvent, la LongueVue est dirigé sur le repaire de Waervaerendor. C'est une occasion en or pour les personnages d'apprendre le secret de Voaraghamanthar.
Les personnages pourraient essayer de prendre cet objet quand ils partiront.
La LongueVue est volumineuse (environ 40 livres de laiton, de cristal et de bois) et fragile (avec des lentilles en cristal pour la mise au point et des engrenages délicats dans le mécanisme d'ajustement). Le pire de tout, il a souffert presque deux siècles de négligence et d'exposition. La moindre quantité de manipulation brutale va briser son fonctionnement fragile et le ruiner. Une équipe de forgerons et de sages, travaillant patiemment, pourrait être en mesure de retirer l'appareil de Château Naerytar intact, mais les aventuriers travaillant à la hâte n'ont aucune chance.

Sous le château

Les cavernes sous le château Naerytar sont accessibles par la zone 1S. Au sommet, les marches sont lisses et bien faites. Au fur et à mesure qu'ils descendent, elles sont plus rugueuses, font plusieurs virages et descendent environ 20 pieds (6 m) jusqu'à la zone 1 de la carte du donjon. Cette zone souterraine est en grande partie le royaume des brutaciens, qui reproduisent des grenouilles géantes dans le lac froid. Pharblex passe le plus clair de son temps ici, tout comme ses gardes du corps et de nombreux travailleurs.

Caractéristiques générales de la Caverne

Partout les murs s'égouttent et le sol est humide. La température est stable à 10 degrés celcius. Il n'y a pas de portes dans les cavernes.
Plafonds. Les plafonds des salles de la caverne sont de 10

pieds (3 m) de haut, sauf indication contraire.
Lumière. La zone 1 est brillamment éclairée par des lanternes. Toutes les autres zones n'ont pas de lumière.
Sons. Les salles de la caverne sont remplies des bruits légers de l'eau qui dégouline, des grattages de rongeurs et de lézards. Le son ne porte pas bien; le son d'un combat se déplace dans les chambres voisines et attire l'attention si le combat dure plus de trois tours.



1. Entrée de la Caverne

Les marches descendantes de la tour sud-ouest du château de Naerytar se déversent dans cette chambre. La chambre est brillamment éclairée par une lanterne suspendue à côté des marches de l'entrée et une autre suspendue près de l'ouverture nord-ouest à la zone 9. La chambre est vide. Seul le son de l'eau ruisselante provient des zones 3 et 9. Les marches vers le nord-ouest descendent de 5 pieds (1,5 m) jusqu'à la zone 9.
Les marches vers le sud-est montent de 5 pieds (1,5 m) vers un passage qui redescend de 5 pieds (1,5 m) vers la zone 3. Une recherche d'empreintes de boue accompagnées d'une vérification réussie révèle que seuls les brutaciens utilisent le passage sud-est, jamais pour les cultistes ou les Homme-lézards.
L'eau qui inonde le centre de la chambre n'est guère plus qu'une flaque d'eau; elle atteint une profondeur de 1 pied (0,3 m) près du centre. L'eau est légèrement acide, mais pas assez pour causer des dommages. L'écart du passage reliant la zone 2 est seulement d'environ 3 pieds (1 m) de haut au-dessus de l'eau, donc la plupart les personnages doivent s'accroupir pour passer dessous.

2. Repaire de la Vase Grise

Cette chambre est le repaire d'une **Vase Grise**, mais aucun des brutaciens ou des cultistes n'en sont conscients. Parfois, elle sort de sa chambre et mange une grenouille géante; le reste du temps, elle reste hors de vue. La Vase Grise se confond parfaitement à la pierre environnante et n'a rien de mieux à faire que de se camoufler. Comparez la vérification de Dextérité (Discrétion) de la Vase aux points de sagesse passive (Perception) des personnages pour déterminer si un ou plusieurs d'entre eux la repère.
Suite à une recherche de personnages, on peut voir le reflet des gemmes sous l'eau à l'extrémité est de la chambre. La pêche dans cette zone se traduit par une poignée de pierres de fantaisie et semi-précieuses d'une valeur de 1800 PO (2 x 50 PO, 5 x 100 PO, 200 PO, 400 PO, 600 PO). Les pierres précieuses provenaient d'un adepte du culte qui jette une poignée de pièces de monnaie et d'autres objets du trésor dans la zone 2 chaque fois qu'il en a l'occasion. Son plan est

de revenir au château après le départ du culte et de recueillir son "fonds de retraite". Inconnu de lui, la Vase Grise vivant dans la zone 2 récupère les objets quand il passe dans son repaire. Tous les objets sauf les gemmes se dissolvent dans le corps de la vase. Les pierres fascinent le petit cerveau de la créature, de sorte qu'elle "crache" les gemmes dans le coin et les accumules. La Vase ne dérangera pas ceux qui entrent, regardent et partent. Elle riposte si elle est attaqué, et elle attaque (probablement avec surprise) quiconque prend des gemmes.

3. Salle de boue

Le sol de cette pièce est inondé d'un pied (0,3 m) de profondeur avec de la boue collante et puante, ce qui rend toute la chambre difficile. Les brutaciens se roulent dans cette boue, à la fois parce qu'ils l'apprécient et à des fins cérémonielles obscures mandatées par Pharblex. Deux **brutaciens** maintiennent la boue juste à la consistance et à la profondeur que préfèrent les brutaciens. Ils ne sautent pas à l'attaque lorsque les personnages entrent, mais ils sont hostiles et rapides à la colère.

Les marches à l'ouest descendent rapidement de 10 pieds (3 m) jusqu'à la zone 4. Une lèvre de pierres en travers du haut des marches empêche la majeure partie de la boue de s'écouler sur les marches, mais il en déborde suffisamment pour rendre les marches glissantes. Chaque personnage qui descend ces marches doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 8 pour éviter de tomber dans la zone 4. La chute inflige 1d4 dégâts contondants et fait beaucoup de bruit.

4. Repaire de Mille-pattes

Cette chambre est vide, mais des nuées de mille-pattes vivent dans des niches et des alcôves qui tapissent le mur ouest. Ils sont effrayés par les flambeaux, mais les lanternes, les bougies et les sorts de lumière ne les dérangent pas. Ils attaquent tout groupe qui ne porte pas au moins une torche allumée. Il y a deux **nuées de mille-pattes** par membre du groupe.

5. Salle vide

Les marches à l'ouest descendent de 5 pieds (1,5 m) jusqu'à la zone 6.

6. Lac de Grenouilles

Pharblex et les brutaciens élèvent des grenouilles géantes dans cette caverne remplie d'eau. Le plafond s'élève à 30 pieds (9 m) au-dessus de la tête. Le plancher de la piscine tombe soudainement du rivage, avec l'eau variant de 10 à 15 pieds (3 à 4,5 m) de profondeur.

Quand les personnages entrent, une **grenouille géante** reste sur l'île et les regarde. La plupart des personnages ne peuvent pas voir si loin de l'entrée avec des torches ou des lanternes. Si les personnages restent près du rivage entre les entrées est et nord, la grenouille ne réagit pas. Si quelqu'un entre dans l'eau ou sort sur le promontoire, la grenouille croasse bruyamment et éclabousse l'eau. Les personnages entendent plus de coassements et au moins une douzaine d'éclaboussures de la zone 7. S'ils sont encore dans la zone 6 ou la zone 7 après 2 rounds, ils sont attaqués par douze **grenouilles géantes**. Les grenouilles concentrent leurs attaques sur de petits personnages qu'ils peuvent avaler.

Les grenouilles entrent et sortent de cette zone en nageant à travers un passage qui s'ouvre sous le niveau de l'eau dans le coin sud-est de la piscine. Les personnages peuvent déduire ce fait s'ils regardent la piscine pendant 10 à 15 minutes et réussissent un contrôle d'Intelligence (Nature) DD 12. Le passage se connecte à l'eau au sud des cabanes des brutaciens à l'extérieur du château. Sa longueur totale est de 300 pieds (90 m). À 80 pieds (24 m) de l'entrée dans cette piscine, le tunnel se divise en deux branches; la branche gauche mène à la surface et la branche droite s'étend de 50 pieds (15 m) jusqu'à une impasse. Dans la noirceur absolue, un nageur a quelques indices sur le tunnel à suivre. Un contrôle Intelligence (Investigation) DD 15 révèle quel tunnel suivre.

Beaucoup de chauves-souris se reposent également dans cette caverne. Ils peuvent atteindre l'extérieur par des cheminées naturelles dans le toit. Les chauves-souris ne dérangent personne normalement, mais si une bagarre éclate, elles deviennent agitées et remplissent l'air.

7. Plateforme de Grenouilles

Quand elles ne nagent pas dans le lac souterrain, la plupart des grenouilles géantes dans la caverne s'assoient sur cette plate-forme rocheuse, arrachant de temps en temps des chauves-souris avec leurs longues langues. Il peut y avoir jusqu'à douze **grenouilles géantes** ici à un moment donné, plus jusqu'à cinq **brutaciens**. Les brutaciens ne rejoignent pas le combat si les grenouilles géantes attaquent les personnages comme décrit dans la description de la zone 6. Au lieu de cela, ils plongent dans l'eau et regardent le combat au-delas de portée de lumière des personnages. Si les grenouilles géantes semblent susceptibles de gagner, les brutaciens se joignent à elles. Si les grenouilles géantes perdent, les brutaciens nagent vers la sortie sous-marine dans le coin sud-est de la piscine (voir zone 6).

Les restants d'os de gros animaux qui ont été amenés ici par les brutaciens pour nourrir les grenouilles reposent comme déchets sur le sol. Le plus inquiétant de tous est trois séries de menottes munies de chaînes de fer ancrées à la pierre, avec des os d'humains, d'elfes, de nains et d'halfelins.

8. Écloserie de têtards

Les têtards de grenouille géante sont élevés dans cette petite piscine jusqu'à ce qu'ils soient assez grands pour éviter d'être mangés par les grenouilles adultes dans les zones 6 et 7. Les têtards actuellement dans cette zone sont inoffensifs pour les personnages.

Le passage de la zone 6 est gardé par deux **brutaciens**, pour garder les grenouilles adultes. Ils se cachent des ennemis dans

la zone 6 s'ils le peuvent. Ils vont se battre si acculé ou si un combat se développe dans la zone 6 et qu'ils voient une chance de victoire.

9. Une Grue

La zone de division du rebord 9 de la zone 10 est une chute de 15 pieds (4,5 m). Une grue en bois à manivelle a été mise en place pour abaisser de lourdes caisses de trésors jusqu'à la zone 10. La grue triple efficacement le score de Force d'un personnage en termes de poids à lever. Une échelle en bois est attachée au rebord pour monter et descendre.

10.Chambre brumeuse

La bruine s'écoulant hors de la zone 2 et à travers la zone 9 s'accumule ici jusqu'à une profondeur de 3 pieds (1 m) avant de déborder dans la zone 6 et de se dissiper. Sinon, la chambre est vide.

11.Sanctuaire de grenouille

Pharblex a transformé cette zone en un sanctuaire à ses notions déformées de la religion. Des niches dans les murs sont remplies de sculptures de grenouilles allant de la taille d'un poing à la taille d'une citrouille. De plus grandes sculptures sont posées sur le sol. Des représentations grossières de grenouilles sont griffonnées sur les murs autour des niches et colorés à la craie.
Quiconque possède la compétence Intelligence (Religion) reconnaît des éléments de ces motifs tirés du culte de Ghaunadaur (dieu des limons (vase)) et de Shar (déesse des ombres), mais aucun de ces éléments n'est utilisé de manière canonique. Pharblex a utilisé des pièces qu'il a vues dans des icônes religieuses des trésors qui sont arrivées dans des expéditions, mais il n'a aucune compréhension de leur signification réelle. Avec un contrôle réussi d'Intelligence (Religion) DD 18, un personnage voit aussi des indications que Ramenos est aussi vénéré. Ramenos est une entité ancienne maintenant considérée comme dans un profond sommeil. Autant que le personnage le sache, Ramenos était un dieu de l'une des anciennes races créatrices - si c'était quelque chose de plus qu'une légende. À en juger par cette Chambre, quiconque a créé cet endroit n'a que la connaissance superficielle de ces entités.
À moins qu'une perturbation se développe ailleurs dans les cavernes, l'endroit le plus susceptible de trouver Pharblex est ici, suivi par les zones 12 et 7 (dans cet ordre). Partout où il va, **Pharblex** a dix **brutaciens** qui le protège.

12.Sanctuaire de Pharblex

Pharblex vient dans cette salle pour contempler les grands mystères de l'univers - c'est ce qu'il dit à ses disciples. C'est le seul endroit où Pharblex va seul. Ses gardes du corps attendent dans les zones 10 ou 11 tandis que Pharblex «communie avec les grandes puissances». La chambre contient une chaise recouverte de boue et une table de lecture, une boîte de bougies et un coffre en bois.
Le coffre n'est pas verrouillé, mais il est piégé. Si le coffre est déplacé ou si le loquet n'est pas ouvert correctement, six pots en terre tombent des niches cachées dans le plafond. Lancez un d6 pour déterminer combien de pots se brisent sur le sol. Les pots contiennent de la poudre fine enduite de poison hallucinogène de grenouille. Chaque créature dans la chambre qui n'est ni une grenouille ni un brutacien doit faire un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD égal à 11 + le nombre de pots qui ont cassé. Une créature qui réussit la sauvegarde n'est pas affectée. Une créature qui échoue au jet de sauvegarde succombe à l'hallucination que toutes les autres créatures dans la chambre ont été transformées en monstruosités cauchemardesques. Lorsqu'elle est affectée, la créature ne peut pas réagir et doit lancer un dé au début de chacun de ses tours. Si le résultat du dé est impair, la créature doit utiliser son action et tout son mouvement disponible pour se déplacer vers la zone 6, entrer dans le bassin et rester sous l'eau. Si le résultat du dé est pair, la créature hallucinant attaque la créature la plus proche, la traitant comme hostile. L'effet dure 10 minutes.
Le piège peut être repéré par quelqu'un qui inspecte le coffre ou le plafond et réussit un test de 12 points de sagesse (perception). Les pots d'argile non brisés peuvent être sauvés et utilisés comme grenades toxiques. Un pot a 50% de chance de s'ouvrir à chaque fois qu'il est lancé. Les brutaciens et les grenouilles de toutes sortes sont à l'abri de l'effet du poison.

Trésor

Pharblex se retire dans cette chambre pour étudier deux livres de sorts qu'il a volés dans la zone 2N. Dralmorrer Borngray et Rezmir seraient furieux s'ils apprenaient que les livres manquaient. L'un appartenait à un magicien de niveau 7 et contenait des sorts jusqu'au niveau 4, et l'autre était écrit par un sorcier de niveau 9 et contenait des sorts jusqu'au niveau 5 (vous choisissez les sorts). Étant des sorts de sorcier, la magie dépasse la capacité de Pharblex à apprendre ou à lancer; Son désir de puissance est assez grand pour le laisser se poser des questions sur le texte et espérer une percée.

13.Vers les Pics Gris

La brume de la zone 10 s'infiltre dans cette pièce et la maintient remplie à une profondeur de deux à trois pieds (1 m). En dehors de la brume, la chambre semble vide.
Ce n'est pas vide, cependant. Un cercle de téléportation permanent est creusé dans le sol, où il est obscurci par la brume. Les personnages avec un score de Sagesse passive (Perception) de 10 ou plus pointent le cercle, tandis que la dispersion de la brume (en utilisant un sort de Bourrasque, par exemple) révèle le cercle à tous.
Pour voyager à travers le portail, un mot de commande doit être prononcé à voix haute (un murmure fera l'affaire). Le mot de commande ("Draezir") peut être trouvé sur un papier sur le bureau de Rezmir dans la zone 3L ou de Dralmorrer Grisborgne s'il fait face à la défaite sans issue. Quand le mot de commandement est prononcé, tout le monde et tout ce qui se trouve à l'intérieur de la circonférence de la porte est téléporté à la porte correspondante dans le pavillon de chasse de Talis la Blanche (voir épisode 7). Le château Naerytar et le pavillon des montagnes des Pics Gris ont été construits par le même sorcier reclus, et c'était son moyen de transit entre les deux.

Récompenses

Récompense d'XP standard pour les ennemis vaincus. Si vous utilisez la règle d'expérience des jalons, les personnages atteignent le niveau 6 après avoir activé le portail.



Épisode 7 : Pavillon de Chasse

Les personnages qui suivent Rezmir la Dragophone ou Azbara Jos avec l'aide du cercle de téléportation dans le donjon de Château Naerytar sont déposés en hauteur dans les Montagnes des Pics Gris. Le changement de climat est très marqué; le portail et le pavillon voisin sont soumis à des vents froids et la campagne environnante est fortement boisée. Le portail est primordial pour le Culte du Dragon, car il aide les leaders du culte à se rassembler sur de grandes distances.

À côté du portail se trouve un pavillon de chasse utilisé par une succession de seigneurs locaux au fil des ans. Le pavillon est un lieu de rencontre utile et central pour les cultistes de haut rang, parmi lesquels un porteur de Violet connu sous le nom de Talis la Blanche.

Talis sent fortement qu'elle appartient au "cercle intime" de Severin, mais Severin ne lui fait pas confiance et a récemment nommé un nain nommé Varram comme son chef d'équipe chargé de récupérer le Masque du Dragon Blanc.

Les aventuriers rencontrent Talis et ses serviteurs, et ils pourraient finir par se battre contre Talis et son équipe dans le pavillon. Ils pourraient aussi négocier et conclure un marché avec Talis, frappant contre ceux qui s'opposent à son ascension. S'ils le font, elle aide la partie à atteindre le village voisin de Parnast et à monter aborder le Château Cumulus (voir l'épisode 8) - mais les négociations sont assez dangereuses et pourraient facilement déboucher sur un combat plutôt que sur un marché.

Si les joueurs ne réalisent pas que le culte espère ramener Tiamat aux Royaumes, cet épisode est le meilleur moment pour que cette information soit révélée ou confirmée. Bien que Talis ne mentionne pas de détails tels que des masques ou des invocations, les sectateurs partagent la croyance générale que le moment est venu pour l'arrivée de Tiamat. Les personnages peuvent trouver plusieurs indices qui encouragent cette croyance.

Caractéristiques Générales

Le pavillon est construit dans un style rustique mais confortable, et de belles tapisseries et quelques trophées de chasse décorent ses chambres. Les planchers en bois sont fortement marqués par des griffes. Une vérification réussie de d'Intelligence (Nature) DD 20 révèle que ce ne sont pas des marques des chiens de chasse normaux, mais plutôt de drakes embusqués (voir l'annexe B).

Plafonds. La plupart des plafonds du pavillon de chasse ont une hauteur de 8 pieds (2,5 m).

Lumière. Le pavillon n'est pas éclairé sauf par des cheminées et des bougies. L'intérieur est sombre lorsque les volets sont fermés.

Personnages non joueurs importants

Les cultistes qui se réunissent dans le pavillon vont et

viennent autour de rassemblements planifiés. En ce moment, les choses sont dans une accalmie.

Talis
Talis croit qu'elle est la porteuse légitime du Masque Dragon Blanc, et qu'elle a été profondément lésée quand la garde du masque est allée à son rival détesté, le nain Varram, une créature stupide que Talis considère insultante, incompétente et sans valeur. Elle a vu grandir le trésor de la secte, et elle espère encore la faire bouger pour devenir une figure majeure dans la hiérarchie du culte; elle a certainement beaucoup de soutien parmi les cultistes.

Rezmir
Parce qu'ils sont ennemis, Rezmir ne prévient pas Talis que les attaquants pourraient passer par le portail sur ses talons, mais se glisse au Château Cumulus (voir épisode 8) avec l'intention de laisser les aventuriers détruire Talis. Si les personnages ont tué Rezmir, le manque relatif de vigilance du pavillon n'est pas surprenant.
Si Rezmir a survécu à l'épisode précédent, la demi-dragon rencontre le capitaine Othelstan à Parnast pour recevoir un rapport complet sur l'état des raids du culte et informer le capitaine de l'arrivée éventuelle d'aventuriers. La suivre avec succès nécessite un test de sagesse (survie) de 23. Si les aventuriers ignorent le pavillon en faveur de suivre Rezmir à Parnast, passez à l'épisode 8.

Trespin le Troll
Ce troll à quatre bras est un adepte démoniaque et un chasseur fanatique de gros gibier: rien ne lui plaît autant que de ramener du sang et des os pour nourrir ses drakes embusqués ou de voir la délicieuse terreur de ses victimes plus intelligentes. Trepsin se soucie surtout du combat et du chaos, mais il a découvert que servir le culte rend le combat et le chaos plus vraisemblables. Il est très dévoué à Talis, et il sert avec enthousiasme le Culte du Dragon. Ses quatre bras rendent juste plus facile de griffer, de déchirer et de déchiqueter tout ce qui est trop lent pour échapper à sa portée. Il terrifie les kobolds et les serviteurs humains du pavillon.

Signes et Signaux du Culte
Le Culte du Dragon utilise plusieurs signes et contresignes parmi ses membres, le plus commun étant de tenir la main avec les cinq doigts étendus, ce qu'ils appellent le "Salut de Tiamat". En outre, les phrases "Tout est Tiamat!" Et " Ils se lèveront! " sont fréquemment utilisés comme des phrases de passe.
En plus de leurs signaux, les cultistes portent souvent une bande de cinq couleurs ou même utilisent des rayures rouges, bleues et vertes comme des morceaux de vêtements codés. Quelques bannières représentant des insignes du culte existent également, mais la plupart d'entre elles sont en réserve pour les jours où les dragons se lèveront pour prendre le pouvoir. Jusque-là, les phrases de passe et le salut sont les signaux de reconnaissance les plus utilisés parmi les membres du Culte du Dragon.

À travers le Portail
Le portail du château Naerytar se ferme dès que le groupe est passé. Le portail ne peut pas être ré ouvert sans le mot de passe approprié.

Les forêts sombres de pins sont tout autour sur les pentes d'une vallée de montagne; l'air est froid et frais. Deux pierres antiques se tiennent de chaque côté de vous, et à pas plus d’un tir de flèche au bout d’un sentier, il y a une grande maison en pierre au rez-de-chaussée et en bois au-dessus. Tout près, il y a d’autres pierres antiques dressées.
Les branches de pin se déplacent et se balancent dans un vent violent et agité. Un écureuil jacasse et puis se tait.

Le portail se trouve entre les marqueurs de pierre (voir la zone 1).

En dehors du Pavillon

Cet ancien bâtiment a un étage en bois et en plâtre au-dessus d'un rez-de-chaussée en pierre des champs: ses fenêtres à volets sont toutes fermées. Le toit est complètement recouvert de mousse. Une seule porte est légèrement ouverte. La fumée s'écoule de l'une des trois grandes cheminées.

Le pavillon se trouve dans un boisé lointain, parmi des grands pins et dans un excellent territoire de chasse. Le bâtiment peut être accédé par la porte d'entrée, la porte de la cuisine, les fenêtres à volets (vérification de Dextérité DD 10 ou l’enfoncer), ou par un trou dans le toit recouvert de mousse visible du chenil et des écuries. Monter au trou nécessite une vérification réussie de Force (Athlétisme) DD 15.
Le chenil Drake (zone 2) et les écuries des wivernes (zone 3) sont des dépendances en pierre situées derrière le pavillon, près d'un puits et d'un tas de bois. Enquêter sur le chenil réveille le sifflement et le grondement des drakes, et c'est un moyen sûr d'attirer l'attention de tout le pavillon.
Il y a aussi le nid de péryton sur le toit (voir la zone 22), directement au-dessus de la zone 18.

Patrouille Extérieure
Si le groupe s’attarde à l'extérieur du pavillon ou explore les bois à proximité, il trouve de la compagnie. Ceux qui ont un score de Sagesse passive (Perception) de 12 ou plus ne sont pas surpris par la ruée d'un groupe de deux trolls et trois drakes embusqué (voir l'annexe B) qui a errent dans la région. Le combat alerte Talis qu'elle a de la compagnie. Les trolls servent de videurs au pavillon, et quiconque n'est pas attendu est mangé.

Poursuite de Troll

Si le groupe est obligé de se retirer du pavillon, le troll à quatre bras Trepsin (voir la zone 2) les poursuit et tente d'en ramener au moins un au pavillon pour l'interroger.

1. Les Pierres du Portail

Les pierres moussues sont vieilles et altérées. Le lichen couvre la plupart de leurs surfaces, mais des traces de peinture blanche subsistent dans quelques-unes des rainures.

Le portail magique du château Naerytar se trouve entre une paire de menhirs couverts de mousse visible de toutes les pièces avant du pavillon. Trois autres portails près du pavillon se dressent entre des pierres semblables, et les cultistes ont réajusté leurs destinations à leurs propres fins. L'un d'eux se connecte au nord lointain (où Talis visite des alliés de dragon blanc), un autre conduit à une chambre fortement gardée à Thay, et un dernier mène au désert de Mulhorand, près d'un repaire de dragon bleu.

Ces portails supplémentaires ne devraient pas être une partie importante de l'aventure, mais ils peuvent introduire des personnages non-joueurs du culte venant "faire des affaires au pavillon" si les personnages décident de traîner au pavillon pendant plusieurs jours. Activer n'importe laquelle de ces pierres de portail est improbable sans que la connaissance ne soit disponible dans des bibliothèques éloignées ou dans les chambres de Rath Modar dans le Château Cumulus (voir l'épisode 8).



Trepsin

Les rainures sont des lettres draconiques qui donnent des mots en Loross, la langue de Netheril. Ils mentionnent les «terres enneigées», un «marécage inquiétant de croassements lugubres» et les terres du «soleil rouge», mais ne fournissent aucun nom de lieu. Au fil du temps, les pierres ont été utilisées pour atteindre de nombreux sites dans les Royaumes.

2. Chenil de Chasse

Cette dépendance en pierre a un toit moussu et pas de fenêtres. Les portes en chêne massif à chaque extrémité sont 9 pieds (3 m) de haut; le tout ressemble à une petite grange.

L'ouverture de la porte nécessite un sort de Déblocage ou une vérification réussie de Force DD 20; la marteler amène les occupants à l'ouvrir, mais se pourrait être une mauvaise surprise. Quand la porte s'ouvre, lisez :

La porte s'ouvre et une odeur de la chair pourrie s'en échappe. La créature juste à l'intérieur de la porte est un troll à quatre bras dans une cape boueuse, tenant la laisse d'un petit dragon. "Qu'est-ce que tu veux?" Demande-t-il. "Montre le signe."

Le troll à quatre bras, Trepsin, demande le signal de reconnaissance du culte. Si les personnages ne le savent pas ou ne le fournissent pas, le troll attaque.

Le chenil contient six **drakes embusqué**, que les cultistes utilisent pour traquer et tuer le gibier et les intrus. Les drakes obéissent à Trepsin comme le chef de leur meute.

Trepsin porte une cape moussue et sale qu'il trempe dans l'eau du puits; ceci fournit à la fois un bon camouflage et une protection partielle contre le feu. La cape boueuse lui permet d'ignorer les 10 premiers points de dégâts de feu de toute attaque ou source.

Si les personnages enquêtent sur l'intérieur des chenils, ils trouvent un autel dérangeant.

À l'arrière du chenil, trois lances de sanglier ont été attachées ensemble formant un trépied fort rugueux. Une carcasse d'animal pend du trépied par une corde; probablement un jeune sanglier, bien que les mouches le rendent difficile à dire. En dessous se trouve un bol entouré de runes écrites dans le sang.

Les runes sont écrites en géant. Trepsin est un disciple du seigneur démon Baphomet, seigneur des chasseurs et des tueurs. L'étrange autel de lances rouillé laisse pourrir de la viande comme sacrifice au seigneur démon.

Trésor

Trepsin conserve quelques objets pour lui-même. Il s'agit de six peaux d'hermine (100 PO chacune), de trois peaux de renard (25 PO chacune) et du prix de sa collection: une longue cape de loup (250 PO) avec un fermoir en mithral en forme de patte pour fixer la cape (750 PO).



Le Troll à quatre bras
Parfois, lorsqu'un troll perd un membre, il régénère deux membres pour remplacer celui qu'il a perdu. Cela peut entraîner des trolls avec plusieurs bras. Un troll à quatre bras utilise les statistiques de troll, sauf qu'il s'agit d'un monstre FP 6 (2 300 XP) et qu'il a l'action suivante à la place de l'action Attaques multiples normale du troll:

Attaques multiples. Le troll attaque cinq fois, une fois avec sa morsure et quatre fois avec ses griffes. Si deux griffes ou plus touchent la même cible, le troll déchire la cible et inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires.

3. Les Écuries et le Puit
Les écuries tiennent parfois un wiverne ou trois, mais elles sont vides en ce moment. Le puits a un treuil, un seau et de l'eau froide, et il semble avoir été sculpté comme par magie à travers la pierre. Il est par ailleurs ordinaire.

Pavillon Rez-de-chaussée
L'étage inférieur est garni de lourds tapis tachés de boue et des murs de bois sombre. Ce sont les espaces communs pour les visiteurs et pour les domestiques. Les personnages peuvent entrer dans le pavillon par la porte d'entrée, la porte de la cuisine ou une fenêtre à volets. L'ouverture d'un loquet sans alerter les occupants du pavillon nécessite un test de dextérité (Discrétion) DD 12.
Le pavillon est actuellement vide de la plupart des cultistes seniors autres que Talis, qui est à l'étage supérieur (voir la zone 16). Elle attend seulement des compagnons de culte comme des visiteurs. La plupart des serviteurs s'attendront à ce que des visiteurs amicaux soient là pour la voir.

4. Vestiaire et Poste de Garde
L'entrée est vide la plupart du temps.

Juste à l'intérieur de la porte d'entrée se trouve une chambre avec des piquets et des bancs pour les manteaux et les bottes. Un ensemble de lances rouillées repose dans un coin, tenu dans la griffe d'une petite statue de drake.

Le poste de garde à droite de cette entrée est inoccupé, sauf lorsque de grands groupes de cultistes rivaux se rassemblent. Deux petites fentes facilitent le tir de flèches dans le hall d'entrée et offre une couverture de trois quarts.

5. Petite Salle d'Accueil

Ce couloir central a des escaliers, de grandes portes en bois et un ensemble d'harnois de qualité. Autour de l'entrée principale sont deux armures autoportantes demi-plate elfiques, tous deux revêtus d'une peinture verte ébréchée. Des statues démoniaques de la taille d'un homme se tiennent près de la base de l'escalier.

Le lourd tapis près de l'entrée est taché de bottes boueuses de chasseurs qui reviennent. Les deux statues démoniaques sont des **gargouilles**, et elles attaquent les créatures qui entrent dans la salle avec des armes tirées au clair.

Trésor

Les armures autoportantes elfiques sont gardés avec des runes de froid qui peuvent être détectés avec un contrôle réussi de 20 points de sagesse (Perception). Tout personnage qui touche l'une des combinaisons ou passe entre eux doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Lors d'un jet de sauvegarde raté, le personnage subit 1d12 points de dégâts de froid et est retenu (gelé en place) pendant 1 minute. Le personnage peut utiliser une action à son tour pour faire un test de Force de DD 15, mettant fin à l'effet au début d'un succès. Chaque armure demi-plate est montée sur un support en bois brut de forme vaguement semblable à un elfe sans tête. Une rune de froid peut être enlevée avec dissipation de la magie (DD 15), après quoi l'armure devient non magique.

6. Salon des trois chiens de chasse

Les grosses poutres au plafond sont noircies de fumée. Une table et des chaises confortables, une petite armoire et un costume d'armure noire et terne se tiennent dans la pièce. Une grande tapisserie montre trois chiens traîner un sanglier blanc, et il scintille d'une lumière étrange.

L'armure noire est une **horreur casquée** construite pour servir le culte, et déguisée par une illusion pour apparaître comme une armure ordinaire. Elle détecte la magique et attaque s'elle est dérangé ou si Talis ou quelqu'un d'autre portant des robes violettes du Culte du Dragon le lui ordonne.
L'horreur casquée contient un sort de tentacules noirs d'Evard. Elle est programmé pour lancer ce sort lorsqu'elle est confronté à trois adversaires ou plus, et ne peut le faire qu'une seule fois. (Voir le bloc stat de l'horreur casquée pour plus de détails sur son trait de stockage des sorts.)
La tapisserie est magique et transporte ceux qui la traversent dans la forêt environnante, à environ cinq miles du pavillon. Il place souvent les voyageurs près d'un cerf, d'une chèvre de montagne ou d'un autre gibier sauvage.
La tapisserie pèse environ 50 livres et ne fonctionne que lorsqu'elle est suspendue à un mur, téléportant des créatures dans un lieu aléatoire jusqu'à une distance de cinq milles; elle ne fonctionne pas si elle est placée sur le sol comme un tapis et perd sa propriété magique si elle est endommagée de quelque façon que ce soit. Elle vaut 2.500 PO, ou 400 PO si elle perd sa propriété de téléportation.

7. Cuisine

Il y a une porte donnant sur les chenils drake (zone 2) et au puit (zone 3).

Cette cuisine spacieuse est une ruche d'activité. Un grand poêle contre un mur contient un feu rugissant avec un pot-au-feu bouillonnant et des jarrets de venaison suspendus au-dessus. Des cordes d'oignons et d'herbes sillonnent le plafond comme des toiles au-dessus des tables encombrées. Les repas préparés par quatre humains: deux hommes et deux femmes. Tous ont à portée de main de l'eau bouillante, des fendoirs et des couteaux, et leurs regards font clairement comprendre qu'ils n'aiment pas la compagnie.

Ces quatre **cultistes** sont les serviteurs de Talis. Ils savent cuisiner et ils peuvent se battre. S'il est attaqué, un cultiste court vers les chenils des drakes (zone 2) pour aller chercher Trepsin et ses drakes. Ces renforts arrivent 3 tours plus tard.

8. Garde-manger

Ce garde-manger est bien garni de haricots, de beurre, de jambons fumés, de biscuits durs, de pommes fraîches, d'œufs, de sacs de farine et de barils de bière. Il y a assez de nourriture ici pour durer un long hiver.

Une vérification réussie d'Intelligence (Investigation) DD 18 révèle un espace creux sous les planches qui contient un coffre-fort, à l'intérieur duquel est entreposée la coutellerie en argent de l'auberge: 24 couverts de couteau à beurre, cuillère à soupe, fourchette et cuillère à dessert - mais pas de couteau. L'argent vaut 300 PO tout, et il pèse 50 livres.

9. Sous-sol

La cave est humide et sent la pomme et le vinaigre. Des sacs de pommes et des sacs de pommes de terre tapissent un mur. Trois prisonniers sont enchaînés le long d'un autre mur: un nain avec une barbe hachée et roussie, et deux humains - un homme et une femme. La femme est blessée. Leurs chaînes sont fixées à des anneaux de fer, les gardant hors de portée des aliments.



Ils sont tous enchaînés avec des chaînes de fer et mal nourris, et deux des captifs sont clairement fouettés et battus. Les cultistes les ont capturés et les ont amenés au pavillon pour un interrogatoire.

Craggnor le nain. Craggnor est un membre du culte et un ami du nain Varram le Blanc, le cultiste que Talis déteste au-dessus de tous les autres. Elle a capturé Craggnor dans l'espoir d'apprendre une faiblesse qu'elle peut exploiter, mais jusqu'à présent, il a résisté à divers pots de vin, enchantements et tourments physiques. Elle a l'intention d'essayer une forme de lecture plus puissante après avoir rassemblé des matériaux.

Miresella. Cette jeune femme de La Porte de Baldur est venue à Parnast avec une caravane, est tombé sur les actions du culte et a été capturée puis amené ici. Elle est terrifiée par Talis, qui vient la battre elle et Craggnor de temps en temps. Elle a des ecchymoses et des coupures le long de son cou et de son épaule. Traitez-la comme un éclaireur humain avec seulement 1 point de vie pour commencer. Elle est reconnaissante de s'évader, mais pas désireuse d'affronter le culte à moins d'être guérie et équipée.

Frère Caemon. Ce prêtre humain d'Amaunator n'a pas été flagellé, battu ou maltraité, ce qui à vrai dire, le rend un peu nerveux. Il dit qu'il est arrivé ici d'Hillsfar à l'est, dans le cadre d'un pèlerinage à un sanctuaire sur la côte, et c'est pourquoi Talis l'a distingué pour un bon traitement - il est peu probable qu'il sache quelque chose d'utile.
Le frère Caemon soupçonne que Talis essaie de le conquérir, mais il craint également que Talis ne le sacrifie dans le cadre d'un rituel d'invocation en «attrapant plus de mouches avec du miel». La gentillesse de Talis est entièrement fausse, mais elle pourrait confondre les personnages. Caemon ne sait pas grand-chose, et il est un peu un imbécile.

10. Chambre d'invité

Cette pièce est sombre et froide. Les meubles comprennent un lit recouvert de couvertures et de fourrures, un petit bureau surmonté d'une lampe à huile non éclairée, un lavabo, un pot de chambre et un brasero de charbons. La fenêtre est fermée.

Cette pièce est prête pour les invités, mais inoccupée. Il n'y a pas d'objets de valeur autres que la literie, les fourrures et autres articles similaires.

11. Salon du cerf blanc

Cette chambre est chaleureuse et confortable, avec une grande cheminée, des fauteuils en cuir rembourrés et une table avec des saucisses fumées et des bougies. Une tapisserie montre un magnifique cerf blanc au-dessus d'une vallée, avec une paire de dragons verts qui planent au-dessus de la tête et des cerfs, des sangliers et des hérissons cachés parmi les feuilles et les arbres en dessous.
Les murs ont chacun un ou deux trophées, dont deux têtes de chèvre de montagne, une tête d'élan, une tête et des serres d'aigle géant, une tête de taureau métallique, une tête de griffon et des griffes, et une tête blanche de sanglier avec des défenses aussi longues que des dagues. La pièce semble autrement déserte.

La tapisserie vaut environ 400 PO, mais pèse 40 livres. La tête de taureau métallique est une gorgone, et les trophées sont tous réels, mais pas particulièrement précieux sauf en tant que curiosités. La tête du griffon contient quelque chose d'inhabituel: une réserve de deux potions de guérison.

12. Serviteurs Kobolds

Une odeur fétide imprègne cette pièce non meublée, remplie de plus de vingt kobolds, à moitié endormis et à moitié éveillés.

Les vingt-quatre **serviteurs kobolds** sont les servantes, les palefreniers, les balayeurs, les blanchisseurs et les cuisiniers du pavillon. Ils travaillent principalement la nuit. Les serviteurs évitent le combat, mais ils espionnent chaque visiteur et rapportent à Talis s'ils voient quelque chose de suspect.

13. Serviteurs Humains

Cette chambre contient trois lits et un simple bureau. La chambre sent le propre, et les planchers sont balayés impeccablement.

Trois serviteurs humains (**roturiers**) dorment ici quand ils ne travaillent pas comme les serveurs et les réceptionnistes du pavillon. Ils ont été embauchés par le propriétaire précédent, un certain Lord Marsten, un noble tué par le culte. Ils sont confinés à cette chambre lorsqu'ils ne servent pas Talis. Ces serviteurs rancuniers sont le maître d'hôtel Gastyn, la femme de chambre Arlaenga, et l'ancien chasseur en chef et maintenant valet d’écurie en chef Angrath Dubois. Ils en veulent aux cultistes, en particulier Trepsin le troll.
Les serviteurs humains évitent le combat, mais ils espionnent chaque visiteur. Arlaenga essaie de se faire valoir, et elle rapporte à Talis si elle voit quelque chose de suspect.
Les serviteurs sont disposés à avertir les aventuriers du troll dans le chenil (zone 2) et à révéler la pièce où l'ensemble du culte vient comploter (zone 20). Ils savent aussi que les perytons peuvent être apaisés avec de la nourriture (zone 22), et que le culte garde une précieuse bannière dans la lingerie (zone 15). Surtout, ils disent avoir vu "un château dans le ciel près de Parnast".

14. Baignoire

Cette petite chambre a une grande baignoire. Le bain inférieur sert également de buanderie pour que les domestiques puissent laver le linge, la literie, etc.

15. Lingerie

Cette pièce est empilée de couvertures, de draps, de diverses fourrures d'animaux, de nappes, de drapeaux, de bannières et de tapis roulés.

Il n'y a rien de valeur exceptionnelle ici, mais l'une des bannières a respectivement cinq bandes colorées en noir, bleu, vert, rouge et blanc. La bannière est destinée à être portée sur une lance comme un signal à l'approche du Château Cumulus, pour montrer que le porteur est amical. Tout adepte du culte capturé peut expliquer le but de la bannière.

Pavillon Étage Supérieur

Le deuxième étage comprend des dortoirs pour les invités, l'armurerie, une salle de banquet utilisée pour les réunions du culte, et la salle privée de Talis.

16. La salle de Talis

Ce qui semble être une chambre bien aménagée est rempli de meubles et peut servir de lieu de repas ou de discussions sur des sujets importants. Trois hommes dans la pièce portent des armures d’écailles et des épées; une femme porte des robes sur une armure d’écailles blanche, et elle tient une baguette avec une pierre précieuse bleue.
"Bienvenue. Je considère que vous êtes mes invités. Peut-être que nous pouvons faire des affaires."



Cette rencontre est la scène classique où le méchant s'explique si les joueurs sont prêts à faire une pause.

Talis la Blanche est un ennemi dangereux. Elle se tient derrière ses gardes du corps et utilise une baguette hivernale (voir annexe C). Les gardes du corps de Talis comprennent deux **vétérans** humains nommés Maelgot et Sorvic, et une **Griffedragon** (voir annexe B) nommée Kusphia. Si Talis est tué, les vétérans se rendent, mais Kusphia se bat jusqu'à la mort pour venger sa maîtresse massacrée.

Talis s'attend à rencontrer quelques co-conspirateurs au pavillon pour discuter de diverses questions de sa propre ascendance dans les rangs. Si les personnages peuvent être tournés à son avantage, elle préfère les envoyer contre son rival plutôt que de les combattre. En même temps, elle sait qu'elle ne peut pas être considérée comme déloyale aux intérêts du culte.

Négocier avec Talis. Talis se méfie des personnages mais leur offre l'hospitalité pour voir s'ils peuvent être des outils utiles. Un observateur remarquera qu'elle est polie mais pas chaude. Elle semble méfiante mais cherche clairement quelque chose.

- **Que veut Talis**. Talis veut monter dans les rangs en faisant échouer ses rivaux spectaculairement.
- **Les offres de Talis.** Elle exhorte les personnages à contrecarrer le transport d'un grand trésor. Les cultistes sous le commandement de Rezmir utilisent un château volant d'un géant des nuages pour accélérer la livraison. Talis propose d'aider les personnages à monter à bord du château Cumulus avant son départ (voir épisode 8) et leur fournit une bannière (voir la zone 15) et une phrase de passe utile ("Tiamat, notre Mère et notre Force") qui leur permettra d'atteindre le château indemne.
- **Accepter l'accord.** Si le groupe accepte le marché, elle préfère rester derrière pour pouvoir utiliser sa magie pour vérifier de temps en temps. Si les personnages insistent pour qu'elle les rejoigne, elle acquiesce mais pourrait se retourner contre eux en fonction de la façon dont les événements se déroulent dans le château Cumulus.
- **Rejeter l'accord.** Refuser l'offre généreuse de Talis déclenche un combat. Talis crie pour des renforts, ce qui amène les gargouilles de la zone 5, l'horreur casqué de la zone 6, et les kobolds de la zone 12 en cours d'exécution, et hurle même par la fenêtre pour alerter Trepsin le troll. À un moment donné, si les choses tournent mal, Talis grimpe par une fenêtre et s'enfuit dans les bois ou à travers un portail (voir la zone 1).

Rédition de Talis. Talis n'est pas une méchante fanatique

de la mort; elle est une survivante et prête à se rendre et demander la miséricorde. En effet, elle utilise sa rivalité et ses revers récents au sein de la hiérarchie cultuelle pour se présenter comme une «sectaire mécontente» qui n'est peut-être pas enthousiaste mais prête à fournir des informations.

Si les personnages acceptent sa reddition, elle partage les informations suivantes tant que le personnage qui l'interroge continue à faire une séquence de jets de Charisme (Persuasion) DD 15 réussis. Une fois que le jet est raté, elle la boucle, au moins jusqu'à ce qu'elle soit soudoyée, menacée ou qu'on lui offre d'autres informations en échange.

- Talis identifie les cinq leaders du culte comme des «Dragophones», chacun d'entre eux ayant une affinité pour un type particulier de dragon chromatique. Les noms des leaders sont Severin le Rouge, Galvan le Bleu, Neronvain le Vert, Rezmir le Noir et Varram le Blanc.
- Elle explique la signification de la bannière dans la zone 15 et révèle les différents signes et signaux du culte (voir l'encadré au début de l'épisode).
- Si cela ne suffit pas, elle leur dit que le culte a un énorme trésor d'objets de valeur dans un château volant caché à proximité - mais pas pour longtemps. Si pressé pour des détails, Talis révèle que le château appartient à un géant des nuages allié au culte. Le château, dit-elle, est caché près du village de Parnast, qui est sous le contrôle du culte.
- Si tout cela ne suffit pas, elle dit au groupe, d'un ton embrasé et adorable, qu'un grand dragon blanc habite le château. Elle se réfère au dragon "Glazhael blanc-neige, le Chasseur de Nuages, un beau dragon de la pure race du Nord." Elle devient comme fanatique lorsqu'elle parle des dragons.
- Elle ne connaît pas grand-chose des Sorciers Rouges, mais révèle qu'un Sorcier Rouge a été envoyée pour aider à organiser le transport du trésor au siège de la secte.
- Elle serait peut-être disposée à raconter au groupe que le culte et ses alliés construiront une armée dans les Montagnes Du Couchant au sud, en prévision de l'avènement de Tiamat.

Récompenses

Indépendamment du résultat de l'interaction de la partie avec Talis, les personnages atteignent le niveau 7 pour traiter avec elle si vous utilisez la règle de l'expérience de jalon.

17. L'Armurerie

Un trou béant dans le toit expose cette armurerie aux éléments. Très peu d'armes sont stockées ici à l'heure actuelle. Les étagères au nord sont presque nues, et un support mal entretenue contre le mur sud tient trois lances rouillées et un filet effiloché. A proximité se trouve un cabinet fermé.

Une fouille des étagères et du support d'armes permet d'obtenir une épée longue, une boîte de 20 carreaux d'arbalète, une boîte de 10 flèches, trois lances et un filet. Le cabinet est déverrouillé et contient deux arbalètes lourdes et deux arcs.

Trésor

L'une des lances rouillées est décorée de mithral incrusté (50 PO), et une autre, nommée Lumièredragon, est enchantée avec 10 charges d'un sort de lumière du jour pour une utilisation au crépuscule ou dans un sous-bois sombre. La phrase de commande est «Les yeux de Tiamat brillent», écrits dans des runes draconiques sur la garde transversale de la lance.

18. Chambre à Coucher de Talis

Un énorme lit est recouvert d'un couvre-lit bourgogne et un feu crépite dans la cheminée, conférant à la pièce une chaleur et une atmosphère de confort.

Trésor

Talis garde un coffre verrouillé dans cette pièce et elle porte la seule clé. Il peut également être ouvert par un personnage en utilisant les outils des voleurs avec un test de Dextérité DD 21 réussi. Lorsqu'il est ouvert, la lumière se déverse de la cotte de mailles +1 à l'intérieur du coffre. L'armure brille ainsi que les 4000 PO et un *parchemin de Rayon ardent*.



Talis la Blanche

Les deux vétérans portent 20 PO chacun, et Kusphia porte un symbole du culte travaillé en argent d'une valeur de 40 PO.

19. Chambre des Gardes du corps

Les volets sont ouverts, permettant à la lumière de briller. Quatre lits non faits doublent le mur sud, et d'autres meubles incluent une table avec quatre chaises et un casier à vin contenant une multitude de bouteilles, la plupart d'entre elles sont débouchées et vides.

Les vétérans qui servent Talis ont pris ces quartiers bien meublés pour eux: ce sont Maelgot, Sorvic et Wessic le Fané. Wessic, un vétéran humain de soixante ans, il se repose ici la première fois que les personnages apparaissent; les autres sont dans la zone 16. Wessic dort dans son armure et garde son arme sous son lit, à portée de la main. S'il est réveillé, il se bat violemment et crie haut et fort pour obtenir de l'aide. Cela amène habituellement Talis et d'autres gardes, mais pas Trepsin le troll ou les serviteurs humains et kobolds du pavillon. S'il est réduit à la moitié de ses points de vie, il tente de se rendre.

Trésor

La plupart des bouteilles de vin sont vides, mais les douze pleines qui restent valent 15 PO chacune. En outre, l'une des bouteilles vides contient un collier en or volé d'une valeur de 250 PO.

20. Chambre de la Reine des Dragons

Une cheminée rugissante produit de la chaleur et de la lumière à une extrémité de cette chambre spacieuse de 30 pieds (9 m) de haut, dont le plafond est soutenu par dix piliers en bois sculptés comme des dragons. Cinq grandes tapisseries sont accrochées le long des murs, deux sur le mur ouest encadrant une porte, deux sur le mur est, côte à côte, et une particulièrement grande qui domine le mur sud à côté de la cheminée.

Autrefois une salle de réception, cette salle est maintenant réservée aux réunions du culte et est actuellement inoccupée. Un ensemble de doubles portes dans le mur nord s'ouvre pour révéler un balcon en pierre donnant sur les écuries, le chenil et le puits (voir les zones 2 et 3 pour plus de détails).

Tapisseries. Quatre des cinq tapisseries montrent des dragons chassant, tuant et se régalant de petites créatures, avec des dragons bleus attaquant une caravane du désert, des elfes succombant à l'arme gazeuse d'un dragon vert, un dragon rouge brûlant ce qui pourrait être le Quartier de la citadelle d'Eauprofonde, et un dragon noir et blanc tournant autour d'un marais froid parsemé de ruines. Chacun vaut au moins 500 PO au bon acheteur, mais chacun pèse aussi environ 75 livres; donc extrêmement lourd.

La cinquième tapisserie montre Tiamat, la reine des dragons maléfiques, dans toute sa gloire, couronnée d'or et d'argent, et travaillée avec des pierres précieuses et des fils d'or et d'argent. Entièrement de 35 pieds (10 m) de large et 20 pieds (6 m) de haut, il montre Tiamat écrasant les villes et entouré de partisans adorateurs. La tapisserie pèse environ 200 livres et vaut 2 500 PO. Enlever simplement les pierres semi-précieuses fournit des grenats, des agates, des pierres de lune, et d'autres valant environ 800 PO.
Un examen attentif des tapisseries et une vérification réussie d’Intelligence (Histoire) DD 20 révèlent leurs emplacements dans la région de La Côte des Épées. Les dragons bleus attaquent une caravane traversant le désert d'Anauroch, les dragons blancs et noirs tournent au-dessus du Marais des Morts, le dragon rouge est près d’Eauprofonde, et le dragon vert se déchaîne clairement parmi les elfes de la Haute Forêt, sur la base de montagnes en arrière-plan. Tiamat elle-même est montré avec ce qui est clairement Eauprofonde, Padhiver et La Porte de Baldur dans ses griffes.

Porte secrète. Le contour d'une porte cachée peut être trouvé avec une vérification réussie de Sagesse (Perception) DD 20. La porte s'ouvre sur la salle des trophées (zone 21).

21. Chambre des Trophées

Trois fenêtres ouvertes laissent entrer la lumière et l'air; les murs de la pièce sont ornés de têtes d'animaux empaillés, y compris un grand cerf de 14 pointes, une chèvre de montagne, un ours, deux loups d'hiver, et ce qui ne peut être qu'une tête d'ankheg. Deux bannières en lambeaux pendent au plafond, et deux fauteuils en cuir et de petits braseros rendent le salon complètent le confortable.

C'est vraiment une chambre de vantardise de chasseur.

Porte secrète. Une porte secrète peut être découverte entre les tapisseries orientales à l'aide d'une vérification d’Intelligence (Investigation) DD 20. La porte est astucieusement cachée parmi les panneaux de bois de la pièce, et s'ouvre pour révéler la zone 20. On peut également la découvrir en tirant sur le bord du panneau de bois entre les tapisseries.

22. Perchoir de Péryton

Ce grand nid sur le toit est fait de bâtonnets tissés, de feuilles et de plumes mêlés aux os blanchis au soleil d'animaux considérables: des cerfs, des ours ou des chèvres de montagne, peut-être.

Le nid aboutit à une cheminée qui descend vers la chambre à coucher de Talis (zone 18) et appartient à une paire de **perytons**. Plusieurs fois pendant la journée, les perytons quittent leur nid pour chercher de la nourriture. Il y a 50% de chances que le nid soit vide pendant la journée; la nuit, les deux perytons se reposent ici.

Les perytons sont des alliés du culte et ont une vue dégagée des portails en face du pavillon (zone 1). Ils ne peuvent pas voir les écuries ou les chenils (zones 2 et 3) du nid.

Combat sur le toit. Le nid fournit une traction raisonnable et un bon perchoir pour les perytons, mais le toit incliné est difficile à supporter. Au début de son tour ou à chaque fois qu'il subit des dégâts, une créature se trouvant sur le toit doit réussir un jet de sauvegarde de dextérité DD 10. Lors d'un jet de sauvegarde raté, la créature tombe sur le toit. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la créature glisse et tombe du toit, subissant 2d6 dégâts contondants et atterrissant sur le sol.

Trésor

Le nid contient des os, de vieux morceaux d'armure, un casque perforé et d'autres détritus. Creuser pendant 1 minute ou plus révèle également deux trésors: un ancien bouclier attrape-flèche et un sac d'argenterie ternie d'une valeur de 100 PO.

Voyager vers Parnast

Si vous utilisez la règle de l'expérience des jalons, les personnages atteignent le niveau 7 après avoir nettoyé la pavillon de chasse et vaincu Talis ou forgé une alliance ténue avec elle.

Marcher à Parnast. Le village de Parnast et le château est une randonnée de cinq miles du pavillon, de l'autre côté de la montagne, à travers des collines boisées, d’arbres tombés sur le sol, ruisseaux turbulents, et le long de sentiers boueux. C'est au moins une demi-journée de marche.

Manquer le château. Si les personnages tuent Talis et tous ses serviteurs et gardiens, il n'y a personne pour parler aux personnages de Château Cumulus, et le groupe risque de trop tarder à guérir ou à enquêter sur le pavillon.

Pensez à laisser une trace écrite dans les effets personnels de Talis, ou demandez à un villageois (la plupart des villageois sont des cultistes) qui se présente au pavillon avec une livraison de nourriture et de fournitures.



Griffedragon

Épisode 8 : Un Château dans les Nuages

Le culte a acquis un "perchoir" dans le Château Cumulus, une forteresse volante construite par des géants des nuages. Ce château est amarré près du village de Parnast et gardé par des brumes, de la magie et des monstres. La forteresse contient une grande partie du trésor et des objets de valeur que le culte a pillés dans la région environnante - un trésor qui sera ajouté à un trésor encore plus monstrueux au Puits des Dragons, où le culte prévoit d'invoquer Tiamat.

Au moment où les personnages arrivent dans le village, Rezmir a déjà annoncé que la forteresse doit être prête pour le départ. Les personnages devraient avoir le temps de s'occuper de Talis et peut-être d'autres cultistes avant qu'ils ne s'envolent vers le ciel.

Les personnages doivent être intelligents dans la façon dont ils s'attaquent à la prise d'assaut du château - c'est clairement un endroit bien fortifié. Ils ne peuvent pas non plus attendre trop longtemps. Si les personnages restent, Cumulus part chercher plus de trésors d'un autre repaire du culte. Le moment exact où il prend son envol dépend de vous en tant que MD.

Si Talis est avec le groupe, elle peut utiliser son rang et son influence pour amener les personnages en sécurité au Château Cumulus, mais une fois à l'intérieur, elle ne peut pas garantir leur sécurité et, en fait, elle se retourne contre eux à la première occasion. Les personnages devraient être au niveau ou près du niveau 8 à la fin de cet épisode.



1. Village de Parnast

Ce petit village est secrètement sous le contrôle du Culte du

Dragon. Les cultistes chargent et déchargent des marchandises, et certains de ces biens sont envoyés au pavillon de chasse de Talis (voir épisode 7).

Le village a quelques douzaines de maisons et une petite place centrale, avec des bâtiments qui comprennent une taverne, une écurie et un sanctuaire. À l'opposé de ce bourg rustique se dresse un imposant château de glace à demi caché dans un ravin enveloppé de brouillard: des murs de quarante pieds (12 m) de haut, d'immenses tours étroites surgissent - une de glace bleue, l'une s'effondre - et tout est construit à l'échelle des géants. Des volutes de brouillard cachent une grande partie des détails du château, mais vous voyez deux statues debout justes devant l'énorme porte.

Les sectaires se faisant passer pour des villageois sont hostiles envers les visiteurs, tandis que les villageois sous l'emprise du culte restent silencieux et se retirent des visiteurs de peur d'encourir la colère du culte.
Si les personnages demandent à parler à un responsable, ils sont dirigés vers le **capitaine Othelstan** (annexe B) mais sont également prévenus qu'il n'a pas de temps ni de patience pour s'occuper des hors-la-loi.

L'aide de Labonneroue
Alors que le village est plein de cultistes et ceux qui coopèrent avec eux, tout le monde n'est pas prêt à tolérer la présence du culte. Un homme, Gundalin Labonneroue, un homme humain qui fabrique des roues et fixe des essieux pour les marchands, les bûcherons et d'autres, veut que le culte disparaisse. Si les personnages cherchent quelqu'un qui n'est pas membre du culte, ils pourraient le trouver au Golden Tankard (où il ne dit rien) ou à son petit magasin sur la place. Il essaie souvent d'attirer leur attention, mais il est terrifié par le culte et ne parle que dans un refuge où il ne peut pas être vu. Il connaît toutes les informations dans la section "Rumeurs et information".

Rumeurs et information

Les travailleurs, les porteurs, les artisans et les cultistes vivent et travaillent dans le village, et bien qu'ils soient réticents à parler, ils peuvent être soudoyés, charmés ou discutés avec une vérification de Charisme (Persuasion) DD18. Les informations suivantes sont disponibles, une pour chaque succès, et doivent être dévoilées dans l'ordre indiqué ci-dessous.

- Le membre le plus haut gradé du culte à fréquenter Parnast est le demi-dragon, Rezmir le Dragophone. (Si elle est toujours vivante et libre, Rezmir est entrée dans la clandestinité, personne dans le village ne sait où elle est, bien qu'ils prétendent que le Château Cumulus est l'endroit le plus susceptible de la trouver.)
- L'adjoint de Rezmir est un vétéran du culte et porte un nom d'inspiration draconique, le capitaine Othelstan. Il commande les forces du culte à Parnast, et il surveille tous les visiteurs et les marchandises qui traversent le village.
- Le culte a contrôlé Parnast pendant plus d'un an, et il a fondamentalement apporté une compagnie de voyous pour prendre la relève.
- Certains villageois étaient déjà des infiltrés du culte, et d'autres se sont inscrits quand il est devenu clair que les cultistes sont riches et ont une armée privée.
- Les cultistes gardent des wivernes formés dans les écuries du village. Les cultistes les utilisent pour atteindre le château pendant qu'il est en l'air. (Personne dans le village, y compris le capitaine Othelstan, ne sait où le château s'en va après le départ de Parnast.)
- Les personnages peuvent également apprendre deux phrases de passage pour entrer en toute sécurité dans le château de la part de Gundalin ou pour quiconque leur devient un assistant amical: «Tiamat, notre Mère et notre Force» ou «Salut Blagothkus».

2. Taverne La Chope d'Or

Une chope jaune pèse sur la porte de cette taverne rustique. À l'intérieur, cependant, l'endroit est court sur la joie. Toute conversation s'arrête et tous les regards se tournent dans votre direction. Un homme grand et trapu, avec d'énormes favoris de mouton, s'avance et demande: «Que puis-je faire pour vous, voyageurs? »

Un visiteur peut acheter une tasse de bière pour 3 PC ou une tasse d'hydromel forte pour 1 PA. Il y a de la saucisse sur le menu ainsi que du chou cuit et du pain noir lourd (4 PC pour une assiette pleine), mais personne ne s'attend à avoir de la cuisine raffinée. C'est juste assez pour garder un visiteur un autre jour, et pas plus que ça. Si les personnages s'assoient et commandent de la bière, c'est bien.

«Je vais vous envoyer le garçon de pot dans un moment avec ce qui se fait de mieux et disponible dans mon humble taverne.» Il va vers la cuisine, beuglant pour un tonneau.

Le propriétaire est Raggnar Dentrouge, qui semble assez amical mais prend secrètement des pots de vin du Culte du Dragon. Les étrangers ne sont jamais vraiment les bienvenus dans sa taverne, mais ils obtiennent le service pendant qu'il informe le capitaine Othelstan en envoyant un messager. Raggnar a un passé violent et est traité comme un vétéran non armé (CA 10). Il garde ses armes derrière le bar.
Les informations indiscrètes de la part de Raggnar et de sa clientèle sont difficiles à avoir. Les villageois veulent garder les personnages occupés, et ils leur demandent de raconter leur voyage, ils se renseignent sur les familles des personnages et d'où ils viennent, et ils demandent comment le groupe est arrivée ici. Interrogé sur l'endroit

où dormir, Raggnar précise qu'il n'est pas aubergiste: il n'y a ni lits ni chambres, et même l'écurie est pleine. Si quelqu'un demande pourquoi, il donne son excuse habituelle: "Lord Marsten et son entourage viennent chasser. Tous les serviteurs préparent les choses pour leur arrivée. » (Ceci est une pure absurdité, bien sûr - il n'a pas d'autre chambre que la sienne.) Si les personnages attendent juste un instant, Raggnar dit qu'il leur offrira ses propres chambres, pour montant élevé de 10 PO. "Je vais enlever quelques choses et tout est à vous." C'est aussi une tactique de blocage, bien qu'il prenne certainement l'argent.
Parce que les cultistes sont sur le point d'expédier un château plein de trésors du village, ils ne veulent pas que les personnages trouvent quelque chose de suspect, comme des chariots chargés de coffres (il n'y a pas de place pour cacher une caravane dans un petit village) ou leur wiverne dans les écuries (voir la zone 3). Si Raggnar peut garder les personnages en train de manger, de boire et de bavarder, le Château Cumulus peut s'enfuir dans le ciel.

Trésor

La Taverne La Chope d'Or tire son nom d'un objet magique que Raggnar a trouvé il y a des années: une chope doré décoré de nains dansants et de motifs de grains. C'est une *chope d'abondance*. Prononcer le mot de commande ("Illefarn") tout en saisissant la poignée remplit la chope avec trois pintes de bière naine. Cette puissance peut être utilisée jusqu'à trois fois par jour.

3. L'Écurie

Les deux grandes portes menant à l'écurie sont scellées, et l'endroit semble fermé.

Si les personnages demandent autour, les villageois prétendent que l'écurie a été mise hors service il y a quelque temps. Quiconque écoute attentivement entend un bruit de beuglement (pas de vérification requise). Le culte garde deux **wivernes** dans l'écurie; parfois, ils déclenchent un rugissement de la taille d'une Wiverne. Des os de moutons craquelés et quelques crânes de bœufs recouvrent le sol de l'écurie. Autre que des harnais d'équitation pour les wivernes valant 500 PO, il n'y a aucun trésor ici.

Chevaucher le wivernes pour rattraper le Château

Les wivernes dans l'écurie (zone 3) sont entraînés pour transporter jusqu'à deux médiums ou six petits cavaliers à la fois. La partie difficile est d'attacher leurs harnais afin que les cavaliers ne tombent pas, et de donner les commandes appropriées une fois en l'air. N'importe quel personnage peut mettre le harnais sur une wiverne avec un contrôle réussi de Sagess (Dressage) DD 10. Si la vérification échoue de 5 ou plus, le wiverne s'objecte et attaque le personnage une fois avec son dard en guise de réaction. Les wivernes ne sont pas exigeants sur ce qui les chevauche, mais convaincre une wiverne de voler ou de se déplacer dans une direction spécifique nécessite une action pour effectuer un test de Sagesse (Dressage) de DD 15; Si la vérification échoue, la wiverne ignore les commandes du cavalier jusqu'à son prochain tour. Après qu'un cavalier a réussi deux contrôles de ce type, la wiverne va là où le cavalier veut pour l'heure suivante, ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts ou que le cavalier descende.
Le château est facilement repérable, de jour comme de nuit, à une distance de cinq milles. Les wivernes sont plus rapides que le château en vol, et ils peuvent le rattraper.



Capitaine Othelstan

Timing du Départ

Combien de temps les personnages peuvent-ils traîner? La question du timing est délicate, puisque le groupe pourrait se diriger directement vers le château et manquer beaucoup d'informations et de jeux de rôles possibles dans Parnast. Donc, Château Cumulus devrait partir chaque fois que cela vous semble le plus dramatique en tant que MD, mais voici quelques conseils pour vous aider à choisir le meilleur moment.
Prise d'assaut du château immédiatement. Les joueurs agressifs peuvent assaillir le château pendant qu'il est au sol. En plus de faire face aux défenses du château, ils

doivent aussi faire face aux renforts de Parnast. Ces renforts comprennent le **capitaine Othelstan**, un **vétéran**, six **gardes** et trois **Griffedragons.** De plus, Othelstan et le vétéran (son lieutenant) sont montés sur une paire de wivernes (voir la zone 3).

Flâner et se reposer. Toute personne qui passe une heure ou plus dans le village pour poser des questions, prendre un repas ou se reposer, ou ne pas monter à bord du château pourrait manquer le bateau. Le château part une heure après que les cultistes aient réalisé que le village a été infiltré. Après que le château soit parti, les villageois abandonnent toute prétention d'amitié et envoient le capitaine Othelstan (voir l'annexe B), un vétéran et six gardes pour tenter de capturer les intrus et les tuer comme des sacrifices ou les chasser du village. Othelstan peut aussi appeler des renforts sous la forme de trois Griffedragons, dont l'une prend le temps de libérer les deux wivernes dans les écuries (voir zone 3).

Dernier recours. Si le château s'envole sans les personnages, Gundalin ou un autre villageois prédisposé à aider le groupe pourrait aider avant que le capitaine Othelstan et sa suite arrivent, suggérant que les personnages se précipitent aux écuries, montent les wivernes, et s'envolent immédiatement. Les personnages ont quelques tours pour atteindre les écuries avant qu'Ottelstan n'entoure le bâtiment et demande leur reddition.

Développements

Les personnages peuvent essayer d'équiper les wivernes avec des harnais et les monter comme montures aériennes; voir la barre latérale " **Chevaucher le wivernes pour rattraper le Château** " pour plus de détails. S'ils volent l'un ou l'autre wivernes sous le nez du Culte du Dragon, divisez uniformément 4 000 XP entre les personnages - plus que ce qu'ils recevraient pour tuer les wivernes.

4. Sanctuaire des Haches

Ce bâtiment en bois est un sanctuaire pour les bûcherons, et il combine plusieurs dieux sous un même toit.

Une statue d'Angharradh, une divinité elfique obscure représentant le printemps, se dresse parmi les statues de dieux représentant les autres saisons, à savoir Auril (hiver), Chauntea (été) et Mielikki (automne). La statue d'Angharradh a été défigurée en se faisant couper le visage et les mains. Un écureuil mort a été laissé aux pieds d'Auril.

La statue de Mielikki n'est pas seulement fraîchement peinte, elle a aussi à ses pieds un ensemble de petites tasses, des morceaux de pain et d'autres petits sacrifices.

5. Le centre du village et le puit

Un puits se trouve au centre de la place du village. Quatre bâtiments l'entourent: un sanctuaire vide, un magasin de charron, une taverne et une écurie.

Les marchands de bois, les bûcherons et les autres marchandent sur le bois plus fin et les chariots transportant des provisions passent par ici. Voir les zones 2, 3 et 4 pour plus d'informations sur la taverne, l'écurie et le sanctuaire.

Le puit a 40 pieds (12 m) de profondeur d'eau froide et pure. Cinq gardes humains fidèles au Culte du Dragon y gardent un œil tout le temps, s'assurant que les villageois font ce qu'on leur dit. Si les gardes sont confrontés, on court chercher le capitaine Othelstan alors que les villageois s'enfuient. Seul le charron Gundalin regarde autour de lui, et même il le fait derrière une lourde charrette en bois.

Château Cumulus

Il y a des éons, les géants des nuages ont construit cette forteresse volante pour leur ancienne bataille contre les dragons dans les cieux. L'esprit d'un géant lui permet de voler - cet ancien lien remonte à l'époque où les géants et les dragons combattaient dans de grandes guerres. La liaison a empêché les dragons de prendre ce genre de châteaux, et le lien subsiste encore des siècles plus tard.

Le culte a conclu un marché avec le propriétaire du château, un géant des nuages nommé Blagothkus, qui ne nourrit pas de haine particulière contre les dragons (ou quoi que ce soit d'autre, d'ailleurs). L'esprit de sa femme décédée, Esclarotta, contrôle la propulsion et la flottabilité du château. Le culte ne peut pas se permettre de s'aliéner Blagothkus, parce que l'esprit du château ne leur obéira pas.

Le Château Cumulus est sculpté dans de la glace si épaisse qu'elle est opaque. La glace est aussi forte et impénétrable que le granit, grâce à l'ancienne magie géante des nuages. Des tours et des murs entourent un noyau d'iceberg qui a été creusé pour servir de repaire à un puissant dragon blanc allié au culte. Le tout peut être caché sous un voile de brouillard et de nuage, ou se mettre à bouger lentement avec le vent. Voir la zone 19 pour plus de détails.

Caractéristiques générales

Le château est sculpté dans de la glace opaque renforcée par la force pour être aussi dure que la pierre. Sur le sol, le château repose dans un large ravin à la périphérie de Parnast. Tout dans le ravin est fortement obscurci par le brouillard, de sorte que les personnages peuvent s'approcher du château sans être vus par ses habitants. Jusqu'à ce que le château s'envole, les cultistes et les gardes du village livrent des chariots chargés de

provisions et de trésors à la porte principale du château (voir la zone 6 pour plus de détails).

Les plafonds. Tous les plafonds du château sont de 30 pieds (9 m) de haut pour accueillir les géants des nuages qui l'ont construit.

Les portes. Toutes les portes du château sont faites de glace de 1 pied (0,3 m) d'épaisseur aussi dure que la pierre, mais seulement la moitié du poids. Elles sont équipées de charnières et de poignées en fer, et dimensionnés pour les géants. Une porte normale est de 20 pieds (6 m) de haut, 8 pieds (2,5 m) de large, et a ses poignées situées à 10 pieds (3 m) au-dessus du niveau du sol.



Personnages non joueurs importants

Le Château Cumulus abrite le géant des nuages Blagothkus, une paire de géants des pierres nommés Wigluf et Hulde (alliés du géant des nuages), Rezmir la Dragophone du Culte du Dragon, deux Magiciens Rouges de Thay (Rath Modar et Azbara Jos), un vampire nommé Sandesyl Morgia, et un dragon blanc adulte nommé Glazhael le Chasseur de Nuages.

Ces adversaires ne se font pas entièrement confiance et ne sont pas susceptibles de présenter un front unifié contre les personnages. Au lieu de cela, les géants se battent pour défendre leur maison, et les cultistes et le dragon se battent pour défendre leur trésor. Si les personnages jouent leur main à bon escient, ce manque de confiance sera la perte des méchants. Les PNJs ont des douzaines de serviteurs, de cultistes et de gardes à leur disposition. Si plus d'un ou deux d'entre eux meurent, les cultistes recherchent les assassins dans le château.

Négociations avec le Géant des Nuages

Blagothkus le géant des nuages n'est pas un partisan particulièrement enthousiaste du Culte du Dragon, mais il le voit comme un moyen de sortir ses compagnons géants de leur complaisance vers de l'action.

Blagothkus pense que les géants sont devenus mous, et battre des dragons serait bon pour les géants. Donc, il joue avec le culte, mais sur le côté il recueille le soutien des géants, les exhortant à prendre leur place légitime en tant que seigneurs du monde. Il croit que l'avènement de Tiamat et la menace d'un empire de dragon encourageront les géants à s'unir.

Blagothkus n'a aucun conflit avec les «petites gens». Il fera joyeusement savoir au groupe que oui, son château transporte une grande quantité de trésors au Puits des Dragons, où le culte rassemble ses forces et accumule un trésor en prévision de l'arrivée de Tiamat (dont il ne sait rien). Si les personnages veulent l'aider à combattre les cultistes, il les emmènera volontiers dans un endroit plus intéressant au nord, où il rassemblera sa propre petite armée pour combattre les dragons après qu'ils aient été attirés à l'air libre. Cette armée est plus détaillée dans l'Avènement De Tiamat.

6. Entrée Principale

Un pont-levis abaissé enjambe un fossé brumeux. Au-delà du pont-levis est une herse ouverte, et au-delà de la herse est une passerelle couverte menant à une cour ouverte. De grandes figures apparaissent à l'entrée, mais vous ne pouvez pas les distinguer.

Avant que le château s'envole et quitte Parnast, le culte déplace quelques chariots chargés de coffres au trésor et de fournitures dans la cour inférieure et les décharge toutes les heures ou deux pendant le jour. Les aventuriers à portée de voix de la porte qui écoutent attentivement peuvent également entendre le mot de passe donné au passage de chaque chariot.

Les chariots d'approvisionnement fournissent un moyen pour le groupe d'entrer dans le château sans être détecté. Les sectaires transportent les provisions dans la cuisine (zone 15) et transportent les coffres au trésor jusqu'à la chambre principale du dragon (zone 25).

Murs et défenses aériennes

Les murs du château sont sculptés dans la glace solide et possèdent la résilience et la texture de la pierre. Les murs offrent une excellente défense contre les attaques du sol. Pendant que le château est en l'air, les murs empêchent ceux qui s'y trouvent de tomber et ils bloquent le vent.

De jour. Trois **ogres** montent la garde au sommet de chaque tour chaque côté de l'entrée principale (voir la zone 6B). Ils peuvent crier pour des renforts, qui viennent des zones 9, 10 et 15. Rezmir et ses gardes drakes (voir zone 11) arrivent trois rounds plus tard. La cour inférieure est exempte de brouillard pendant la journée.

La nuit. En plus de la garde debout des Ogres (voir ci-dessus), le **vampire** Sandesyl Morgia patrouille dans la cour inférieure, qui est fortement obscurcie par un épais brouillard la nuit, et la cour supérieure, qui elle, est légèrement obscurcie la nuit. Tant que le vampire est en patrouille, les cultistes et les kobolds s'éloignent des cours.

6A. Passerelle et Golems

Une lourde herse de chêne et de fer est dressée juste derrière le pont-levis. Deux statues grandeur nature de géants des nuages de 18 pieds (5,5 m) de hauteur - un mâle et une femelle - se tiennent derrière la herse, se faisant face à l'intérieur de la passerelle couverte.

Les treuils qui soulèvent et abaissent le pont-levis et la herse sont situés dans les tours de porte à proximité; Voir la zone 6B pour plus de détails.

Les deux statues qui encadrent la herse à l'intérieur de la porte sont des **golems de pierre** admirablement bien sculptés. Quiconque passe la porte sans prononcer la phrase correcte ("Tiamat, Notre Mère et notre Force" ou "Salut Blagothkus") active l'un des golems. Si une autre créature tente de passer sans prononcer la phrase secrète, le second golem s'anime et attaque. Seul un géant des nuages peut commander aux golems de retourner à leurs postes une fois activés.

6B. Tours d'Entrée

Ces deux tours de porte ne sont pas de la même hauteur. Celle à gauche du pont-levis est de 120 pieds (36 m) de haut, tandis que celle de droite est de 80 pieds (24 m) de haut.

Trois **ogres** se dressent au sommet de chaque tour. Bien que les ogres soient équipés de javelots, ils peuvent également tirer leurs javelots depuis une grande baliste sur le toit de chaque tour.

Sommets de la tour

Il faut une action pour charger et tirer une baliste, et une baliste peut être tirée une seule fois dans un tour donné. Un ogre tirant un javelot d'une baliste fait l'attaque suivante à la place de son attaque de javelot habituelle.

Javelot. Attaque à distance: toucher +7 contre la CA, portée 120 pi / 480 pi (80 m/320 m), une cible. Frappe: 14 ou (3d8) dégâts perforants.

Chaque opérateur de baliste a une CA 10, des PV 50, et l'immunité aux empoisonnements et aux dommages psychiques.

Intérieur des Tours

Une grande trappe dans le toit de chaque tour peut être ouverte pour révéler un escalier de glace qui épouse l'intérieur de la tour et descend tout droit jusqu'au rez-de-chaussée, où se trouve une seule porte géante déverrouillée menant à la cour inférieure (zone 7) ou aux quartiers des cultistes (zone 9).
Le treuil qui soulève et abaisse le pont-levis est situé au rez-de-chaussée de la tour nord, tandis que le treuil pour la herse est situé au rez-de-chaussée de l'autre tour. Chaque treuil est tenu par un ogre, et chaque ogre a des ordres stricts pour garder son treuil et ne pas quitter sa tour même si l'alarme générale retentit. Tourner la manivelle sur un treuil est une action qui nécessite un test de Force DD 15 réussi, et chaque action passée à tourner une manivelle soit soulève à moitié, soit abaisse à moitié le pont-levis ou la herse. (Deux actions sont nécessaires pour élever ou abaisser complètement l'une ou l'autre des barrières.)

7. Cour Inférieure

La cour supérieure (zone 16) surplombe partiellement la cour inférieure, soutenue par de gigantesques arcs de glace. La nuit, la cour inférieure est fortement obscurcie par le brouillard à une hauteur de 40 pieds (12 m) - la même hauteur que les murs qui l'entourent.

> Des murs de glace solide entourent cette cour. Une autre cour surplombe partiellement celle-ci. Elle est maintenue en l'air par des arcs de glace qui s'élèvent jusqu'à une hauteur de plus de 100 pieds (30 m). Des portes en glace sculptée munies de charnières de fer mènent à diverses dépendances situées tout autour de la cour.

Ajoutez ce qui suit si un ou plusieurs personnages réussissent une vérification Sagesse (Perception) DD 22:

> Caché dans l'ombre de la cour en surplomb, en face de la porte principale, se trouve une ouverture dans un mur qui mène à un escalier en colimaçon en forme de glace sculptée.

Le combat alerte ici les ogres dans la zone 6, les cultistes dans la zone 9, les géants des pierres dans la zone 10 et les kobolds dans la zone 15. Un des cultistes court vers la zone 11 et alerte Rezmir, qui arrive avec sa garde trois rounds plus tard.

Escalier en colimaçon

Un escalier en colimaçon de glace sculptée relie les cours supérieures et inférieures, ainsi que les tunnels menant à la voûte principale où se trouve le dragon (zone 25). Les marches en spirale de l'escalier sont recouvertes de givre craquant et ne peuvent pas être escaladées silencieusement.

8. Les Écuries

Les portes doubles des écuries ont 20 pieds (6 m) de haut et de large, ce qui facilite l'entrée et la sortie des wivernes (voir ci-dessous).

> L'endroit pue une sorte de fiente et de chair pourrie. Des os fissurés couvrent le sol. Deux wivernes s'avancent avec leurs crocs dénudés et agitent leurs queues.

Cette dépendance détient actuellement deux **wivernes** formés comme montures aériennes. Cependant, elles ont faim et attaquent toute personne qu'ils ne reconnaissent pas.

Trésor

Quatre belles brides de wiverne sont conservées ici, ornées de jade et de mithral (d'une valeur de 500 PO chacune).

9. Quartiers des Cultistes

La caserne sent la literie non lavée, et la chambre contient quatorze lits couverts de fourrure, ainsi que plusieurs coffres de vêtements, une table et des chaises, et d'autres meubles simples.
À tout moment, dix **Ailedragons** reposent ici. La moitié d'entre eux sont profondément endormis, tandis que l'autre moitié est éveillée mais ne fait rien de trop fatigant. Ils ne se promènent pas dans le château à moins qu'une alarme ne retentisse, ils entendent les combats dans la cour, ou les ogres à la porte principale qui hurleraient des renforts.

10. Chambre des Géants des Pierres

Deux arcades de 20 pieds (6 m) de haut et 8 pieds (2,5 m) de large relient cette chambre à la cour inférieure. Toute

perturbation sonore dans la cour alerte les géants des pierres qui habitent ici.

Au milieu de cette pièce vitrée par le gel se trouve une table de neuf pieds de pierre sculptée entourée de trois chaises géantes, également sculptées dans la pierre. Un gros chaudron de fer gravé de runes repose sur la table. Sur le sol dans le coin se trouve un grand coffre de fer.

Si une alarme n'a pas été déclenchée et que les géants des pierres sont présents, ajouter:

Un géant des pierres regarde dans le chaudron tandis qu'un géant des pierres se trouve à proximité.

Si les alarmes du château n'ont pas retenti, les personnages gagnent un tour surprise.
Les deux **géants des pierres**, Wiglof et Hulda, sont les invités du géant du nuage. Ils craignent que les tentatives de Blagothkus d'inciter les géants à l'action contre les dragons puissent avoir des conséquences dévastatrices, mais ils sont quand même favorables. Ils ont accepté d'aider Blagothkus à réparer les dommages causés au château et à aider à sa défense.
Actuellement, Wiglof utilise un chaudron magique (voir "Trésor") pour effectuer un rituel d'augure et espère déterminer l'issue la plus probable de l'alliance de Blagothkus avec le Culte du Dragon, soit pour confirmer ou apaiser les craintes du géant du nuage que le culte a l'intention de le trahir. Toute attaque lancée contre Wiglof perturbe son rituel et l'angoisse grandement.
Hulda est la compagne et la garde du corps de Wiglof, et toute hostilité dirigée contre elle ou contre Wiglof rencontre une force brutale.
Les géants des pierres savent que le château volant est contrôlé depuis une tour de contrôle (zone 19) accessible depuis la cour supérieure, et que seuls les géants peuvent accéder à la tour.

Trésor

Les géants des pierres recueillent des pierres précieuses petites mais parfaites, principalement des améthystes mais aussi des diamants, des opales, des rubis et des topazes. Leur collection est sécurisée par un globe de force à l'intérieur d'un coffre de fer, qui mesure six pieds (1,8 m) de long, quatre pieds (1,2 m) de haut et large, et qui pèse 500 livres. Le soulèvement du lourd couvercle de fer nécessite une action et une vérification de la force de DD 12, et la destruction du globe de force nécessite un sort de dissipation de la Magie (DD 16). Les 32 gemmes valent 500 gp chacune, soit un total de 16 000 gp. Le coffre en fer contient également les outils de maçonnerie des géants des pierres, mais ils ne sont ni précieux ni utilisables par les petites créatures.



Rezmir

Développements

Les géants des pierres sont réticents à partager toute information, mais s'ils sont vaincus et menacés ou corrompus, ils pourraient coopérer.

11. Chambre de Rezmir

La porte est toujours verrouillée et Rezmir détient la clé. Un sort de Déblocage est la manière la plus facile d'entrer, mais un personnage peut également déverrouiller la porte avec un contrôle de dextérité DD 25 fait en utilisant des outils des voleurs.
Alternativement, frapper et demander d’entrer pourraient fonctionner; car les cultistes et les serviteurs vont et viennent à toute heure.

Un grand tapis couvre le sol glacé juste devant la porte de cette pièce de 10 pieds (3 m) de haut, éclairée par un brasero de charbons ardents. Un grand lit repose dans un coin, un bureau dans un autre. Au repos sur le bureau est un beau coffre en fer avec un solide cadenas.

À moins qu'elle ne soit attirée ailleurs par une alarme générale, **Rezmir** (voir l'annexe B) est ici avec deux **gardiens drakes** (annexe B).
Le grand tapis à l'intérieur de la porte est en fait un **tapis d'étouffement**. Le tapis attend patiemment qu'une créature marche dessus avant d'attaquer. S'ils sont présents, Rezmir et ses drakes attendent que le tapis attaque un ennemi qui franchit la porte avant de passer à

l'action.
Si Rezmir est tué, le contenu de la caisse de fer sur son bureau se téléporte, laissant le coffre vide.

Trésor

Rezmir porte les clés de cette pièce, de la serrure sur le coffre et de la réserve (zone 13). De plus, le coffre est verrouillé et en relation magique avec Rezmir, de sorte que si elle meurt, son contenu est téléporté dans le puits des dragons et hors des mains de ses meurtriers.
Le cadenas du coffre peut être forcé en utilisant les outils des voleurs avec un test de Dextérité DD 20 réussi. Cependant, la serrure est équipée d'un piège à poison qui se déclenche si la vérification échoue de 5 ou plus. L'aiguille peut être trouvée avec une vérification réussie d'Intelligence (Investigation) DD 20 et peut être désarmée avec une vérification réussie de Dextérité DD 15. Une créature qui déclenche le piège à aiguilles ou qui échoue au test de dextérité de 5 ou plus reçoit un poison de wiverne et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 24 ou (7d6) de dégâts de poison en cas d'échec, ou moitié moins de dégâts sur un succès.
Le coffre contient le masque de dragon noir (voir l'annexe C) ainsi que la collection privée de gemmes, de bijoux et de pièces de Rezmir. Les pierres précieuses et les bijoux comprennent un ensemble de pierres de péridot assorties sur une chaîne en or (400 PO), un torque (collier) en argent avec des têtes de dragon (200 PO), six pierres de lune de 50 PO chacune et un ensemble de 20 perles en vrac. 3000 PO. Il y a aussi 600 PA, 200 PO et 50 PP.

Développements

Si les personnages capturent Rezmir, elle refuse de coopérer de quelque façon que ce soit. Elle préfère la mort à la reddition, particulièrement si sa mort pourrait empêcher le masque du dragon noir pouvait se retrouver entre les griffes de ses ennemis (voir ci-dessus). Rezmir est une vraie croyante, et le mieux que les personnages peuvent espérer est que leur prisonnière finisse par cesser de les réprimander et de les insulter. "Votre cause est sans espoir. Mes amis vous dévoreront, et vos petites tentatives pitoyables pour nier la majesté de Tiamat n'aboutiront à rien."

12. Chambre du Magicien Rouge

La porte de cette chambre est déverrouillée.

> Des centaines de crânes de cheval sont cloués au plafond et le recouvrent entièrement. Des tapis épais recouvrent le sol glacé, et des bureaux, des chaises et des lutrins sont partout, certains couverts de livres et de rouleaux, d'autres avec des fioles de potion, des morceaux de viande et de fourrure, et d'autres choses. Quatre gargouilles immenses sont gelées dans la pièce.



Rath Modar

Rath Modar (voir l'appendice B), un magicien rouge de Thay allié au culte du dragon, réside ici. À moins qu'il n'ait été tué ou capturé auparavant, Azbara Jos (voir l'annexe B) est également présent. Si les deux Sorciers Rouges sont présents, ils sont au milieu d'un argument intellectuel quand les personnages arrivent, mais ils se décollent dès que d'autres apparaissent. Si Rath Modar est seul, il se tient devant un lutrin, lisant un livre (voir "Trésor").
Si Azbara est absent, Rath Modar pourrait confondre les personnages pour les cultistes. Si les personnages jouent et tentent de collecter des informations auprès du Magicien Rouge, faites-le jouer. Rath n'est pas un imbécile, et il est un expert pour voir à travers les illusions et les tromperies. Il soupçonne également les étrangers, surtout si les personnages sont blessés ou mal équipés.
Rath Modar est là pour aider à surveiller le vaste trésor transporté au Puits des Dragons et aussi pour planifier l'Avènement de Tiamat; les incantations nécessaires sont complexes et nécessitent des centaines de lanceurs de sorts compétents. Il sait que le but ultime du culte est de libérer Tiamat et d'élever son temple des Neuf Enfers, et le but ultime de Rath est d'utiliser Tiamat et ses dragons pour renverser Szass Tam.
Les crânes de cheval au plafond sont des ornements horribles et rien de plus.
Trois des gargouilles sont des statues; le quatrième est une **gargouille** vivante qui sert Rath Modar.
Sortie dans le mur de glace. Entre deux fenêtres se trouve un mur de glace de 35 pieds (10,5 m) de long et de 20 pieds (6 m) de haut qui disparaît pendant 1 minute

lorsqu'on le touche. Au-delà du mur il y a une plate-forme d'atterrissage en plein air.
S'il est dépassé, Rath Modar devient invisible, il lance le sort Vol et s'envole de la plate-forme d'atterrissage, laissant Azbara Jos se débrouiller tout seul. Si la gargouille est toujours en vie, elle essaie de couvrir l'évasion de Rath. Son sort de Vol et son astuce qui disparaît signifient qu'une évasion est très probable.

Développements

Si les personnages parlent à Rath Modar ou à son associé, Azbara Jos, ils constatent que la réputation d'arrogance du Magicien Rouge est vraie: ils sont fiers de leur compétence, et ils ont peu de patience pour "les ruffians, les voyous et les mercenaires qui tentent d'arrêter l'inévitable." Rath Modar et son associé figurent en bonne place dans l'Avènement de Tiamat. Les vaincre ou les tuer est un sérieux coup porté à la capacité de la secte à invoquer Tiamat.

Trésor

Rath Modar a un parchemin de porte dimensionnelle, un parchemin de Feuille Morte et un parchemin de Boule de Feu, et il porte un Bâton de Feu.
Une recherche approfondie de la pièce donne plusieurs lettres à Rath Modar de Severin, le chef suprême du Culte du Dragon. Les lettres de Severin révèlent les profondeurs des connexions entre les Magiciens Rouges (au moins ceux qui sont amis de Rath Modar) et le culte. Les personnages trouvent également d'autres lettres de Thay révélant que certains Magiciens Rouges ne sont pas aussi friands des plans de la secte. Si les personnages livrent ces lettres à Leosin Erlanthar, Ontharr Frume, ou à l'un de leurs autres contacts dans des organisations opposées aux Magiciens Rouges et au Culte du Dragon, accordez au groupe 1 000 XP.
Reposant sur un lutrin se trouve un livre intitulé Derrière la Porte de Fer. Écrit entièrement en Infernal, il décrit diverses formes d'invocation du diable, mais le dernier chapitre décrit l'utilisation d'invocations massives et le sacrifice de centaines d'âmes pour amener Tiamat corporellement hors des Neuf Enfers et dans le monde. Les détails du rituel montrent clairement que c'est quelque chose qui nécessite une préparation et des dépenses énormes - mais les formules magiques et les chants ne sont pas donnés dans ce volume. Ni le livre ni les autres journaux ne fournissent un calendrier pour quand le culte ou les Magiciens rouges prévoient de tenter l'invocation, ni ne mentionnent la signification du trésor que le culte a amassé. (Rath Modar et Azbara Jos peuvent tous deux attester que le trésor est d'apaiser Tiamat à son arrivée.)

13. Garde-manger

La porte est sécurisée et verrouillée. N'importe quel personnage avec les outils des voleurs peut tenter une vérification de Dextérité DD 17 pour la débloquer. Rezmir et Blagothkus portent les clés.

D'énormes côtés de bœuf, des jarrets de jambon entiers et d'énormes tonneaux remplissent cette pièce, tout comme des centaines de caisses. L'endroit sent la toile de jute, le bois et le sel.

Ce cellier contient une quantité énorme de nourriture, bien que tout soit de qualité moyenne. Autre que sa réfrigération naturelle, cette pièce n'a peu d'importance.

14. Chambre d'invité.

Cette chambre est confortablement meublée pour les habitants de taille humaine.
Sortie dans le mur de glace. Une grande partie du mur de glace en face de la porte disparaît pendant 1 minute lorsqu'on la touche, exposant cette pièce aux éléments. Au-delà du mur il y a une plate-forme d'atterrissage en plein air.

15. Cuisine

La scène est un pur chaos: des dizaines de kobolds coupant, mélangeant, portant des sacs d'ingrédients et agitant de grands chaudrons. Ça pourrait être un laboratoire d'alchimie ou une cuisine avec des kobolds comme cuisiniers, c'est un peu difficile à dire.

Vingt **kobolds** sont là, préparant la nourriture pour les autres habitants du château. La cuisine est remplie d'énormes côtés de bœuf, de moutons entiers, de coffres pleins de poisson séché et de grandes quantités de bacon, d'oignons, de haricots, etc.
Perché sur un rebord au-dessus de la mêlée il y a un **griffon**. La créature est l'animal de compagnie de Blagothkus, et elle s'assure que les kobolds se comportent bien. À chaque fois qu'une bagarre éclate, un cri d'en haut fait rebondir les kobolds. Le griffon protège également les kobolds s'ils sont attaqués.

Trésor

Une recherche approfondie de la cuisine révèle de petits coffres de poivre noir, de cannelle et de muscade. Chacun d'entre eux pèse 2 livres, mais leur contenu vaut 130 PO au total.

16. Cour Supérieure

La cour supérieure est le site d'atterrissage principal pour les dragons, les wivernes et les lanceurs de sorts de Vol lorsque le château est en vol. Pendant la journée, 2d6 **ogres** pratiquent leur lancer de javeline. La nuit, la cour est légèrement obscurcie par le brouillard (à une hauteur de 30 pieds (9 m)) et patrouillée par le vampire, Sandesyl Morgia (voir la zone 18).

De hautes et minces tours et des murs de glace entourent une cour balayée par le vent.

Les personnages qui débarquent ici doivent être prêts à montrer une bannière ou un jeton du culte immédiatement; Dans le cas contraire, les ogres ou le vampire de garde sonneront l'alarme et les attaqueront. Les ogres de la zone 20 enquêtent sur toute perturbation sonore dans la cour.

Développements

Si les personnages arrivent déguisés ou bavardent dans la cour, ils sont amenés à rencontrer Blagothkus, le géant des nuages (s'il est attrapé par les ogres), ou Rezmir (s'ils sont attrapés par le vampire).

17. La Haute Tour Bleue

Cette tour de glace bleu pâle est la couleur du ciel un jour d'hiver. Ses quelques fenêtres brillent comme des miroirs ou du cristal.

La porte de cette tour est équipée d'une serrure en fer, et Blagothkus porte la seule clé. La serrure peut être forcée avec les outils des voleurs et une vérification réussie de Dextérité DD 15. Deux ogres armés de javelines, de rochers et d'une baliste se tiennent au sommet de cette tour. Ils ont de longues bobines de corde qu'ils utilisent pour monter et descendre à l'extérieur de la tour.
L'intérieur de la tour est un cylindre creux de 90 pieds (27 m) de haut, sans escaliers ou échelles pour atteindre le sommet. Toute créature à l'intérieur de la tour qui donne le mot de commande "Esclarotta" est instantanément téléporté dans la zone 21.

Développements

Si les deux ogres qui se tiennent au sommet de cette tour commencent à tirer la baliste ou à faire tomber des rochers, ils attirent assez rapidement l'attention des gardes ogres, des cultistes et d'autres dans le château principal et la cour. L'alarme est déclenchée dès qu'un ogre crie.

18. Tour en ruine

Cette tour est presque 100 pieds (30 m) de haut, mais elle est en réparation de mauvaise qualité. Il y a deux entrées: une porte à la base de la tour qui ne peut pas être ouverte (voir ci-dessous), et une porte de travail reliée à un balcon de glace qui s'effondre à 75 pieds (23 m) au-dessus de la base de la tour.

Cette ancienne tour semble s'effondrer. Les fenêtres ont été scellées avec de la glace et des fissures se sont formées dans les murs et le toit. Un balcon de glace sculptée embrasse un côté de la tour, 75 pieds (23 m) au-dessus de la base de la tour.

C'est la tour du **vampire** Sandesyl Morgia, une elfe de la lune qui a rejoint le Culte du Dragon bien avant de devenir mort-vivant. Elle est membre de la vieille garde et était là bien avant que Severin prenne la relève. Étant donné l'occasion, elle parle de servir sous Sammaster et de tuer des dragons pour les élever en tant que dracoliches, qu'elle considère toujours comme «la Vraie Voie». Elle déteste le nouveau leadership de la secte, mais elle est forcée de travailler avec eux.
Sandesyl est active la nuit seulement et rôde dans les cours supérieures et inférieures pendant la nuit, gardant un œil attentif sur les gardes solitaires ou les autres qui pourraient fournir un repas. Lorsqu'elle est confrontée à plus d'ennemis qu'elle ne peut en supporter, elle invoque deux **Rejetons Vampiriens** (consorts d'elfes de la lune) en renfort. Ces vampires se cachent à l'étage supérieur de la tour.



Sandesyl Morgia

La tour a vraiment besoin de réparations. La glace craquelée et émiettée fournit des poignées abondantes, permettant aux murs de la tour d'être grimpés avec un contrôle de Force (Athletisme) DD 10 réussi.
La tour avait autrefois quatre niveaux avec des plafonds

de 20 pieds (6 m) de hauteur; cependant, tous sauf le plus haut niveau ont eu leurs planchers et leurs plafonds brisés, et l'escalier qui roulait autrefois à l'intérieur de la tour, reliant ses différents niveaux, a également été détruit. Le rez-de-chaussée est maintenant rempli de débris glacés jusqu'à une profondeur de 20 pieds (6 m), et ces débris empêchent l'ouverture de la porte du rez-de-chaussée.

Balcon. Le meilleur moyen d'entrer dans la tour est via le balcon. Cependant, il a été affaibli et se détache si plus de 150 livres de poids est placé dessus. La porte qui mène du balcon est déverrouillée et s'ouvre sur le niveau supérieur qui sert de crypte à Sandesyl. Il n'y a pas de fenêtres à ce niveau.

Crypte de Sandesyl. Le cercueil de Sandesyl repose au milieu du niveau supérieur de la tour, gardé jour et nuit par ses deux consorts. Le cercueil contient de la poussière de pierre, mais pas de trésor. Un escalier de glace embrasse un mur, descendant quelques mètres avant de se terminer soudainement, à 50 pieds (15 m) au-dessus des détritus glacés qui remplissent le niveau le plus bas de la tour.

19. Tour de Pilotage

Blagothkus a sécurisé la porte de cette tour avec un Verrou Magique. Elle peut être ouverte normalement par un sort géant ou par un sort de Déblocage. Pour tous les autres, la rupture est en grande partie impossible, car un test de de Force DD 70 est requise.

Un escalier de glace mène du rez-de-chaussée de la tour à une chambre supérieure dont les murs et le plafond brillent et scintillent: des bijoux sont partout dans la pièce. Vous voyez des pierres de lune rougeoyantes, des émeraudes de la taille d'un pouce, des baguettes brillantes de mithral argentées et des sphères étranges recouvertes de turquoise et d'or, ainsi que des douzaines de leviers en cuivre et de sphères dorées encastrées dans les murs. Après un moment, les murs eux-mêmes semblent disparaître, offrant une vue aérienne parfaite dans toutes les directions, comme s'il n'y avait pas de château et pas de nuage autour. Plus d'une douzaine de runes blanches et brillantes font leur apparition, dérivant dans la pièce comme des flocons de neige.

C'est la chambre de pilotage du château. Quand personne n'est présent, le château est sous le contrôle de l'esprit d'Esclarotta, qui est lié à la forteresse par une puissante magie qui ne peut être dissipée. Toucher l'une des runes incandescentes donne un ordre spécifique à l'esprit d'Esclarotta. Un personnage qui comprend le Nain ou le Géant peut interpréter les runes de commandement.

Runes de commandement

Il y a dix-huit runes de commande.

Alarme. Un bruit semblable à un vent hurlant alerte toutes les créatures non-assourdies dans le château.

Tout est clair. Un bruit semblable à un fort murmure signale la fin d'un danger.

Ancrage. Le château tient la position sur le sol ou dans l'air. Le château reste immobile malgré les vents, les tempêtes, etc.

Relâcher. Le château n'est plus ancré.

Dérive. Le château dérive sur le vent, effectivement sous le contrôle de personne.

Foyer. Le château retourne à son lieu d'origine, dans l'Épine Dorsale du Monde (une chaîne de montagnes froide au nord).

Nord, Sud, Est et Ouest. Le château se déplace dans la direction cardinale spécifiée. Toucher deux runes simultanément peut déplacer le château dans d'autres directions; par exemple, en touchant les runes nord et est en même temps, le château se déplace vers le nord-est.

Monter. Le château monte à un taux de 10 pieds (3 m) par round.

Descendre. Le château descend à une vitesse de 10 pieds (3 m) par round. S'il entre en contact avec le sol, il atterrit.

Rotation Plus. Le château tourne doucement dans le sens des aiguilles d'une montre, effectuant une rotation complète en 1 minute.

Rotation Moins. Le château tourne doucement dans le sens antihoraire, effectuant une rotation complète en une minute.

Voiler. Un nuage brumeux se matérialise autour du château. Après une minute, toutes les créatures et tous les objets dans les espaces extérieurs à moins de 100 pieds (30 m) du château sont fortement obscurcis, et toutes les créatures et objets dans les zones intérieures sont légèrement obscurcis.

Dévoiler. Le nuage brumeux engloutissant le château se dissipe. Les zones légèrement obscurcies deviennent claires en 1 tour, et les zones fortement obscurcies deviennent légèrement obscurcies pendant 1 minute, puis deviennent claires.

Orage. Les nuages qui entourent le château s'obscurcissent et s'entrechoquent, devenant des nuages d'orage grondants sur une période d'une minute. Jusque-là, la rune *calme* ne peut pas être activée. Une fois que les nuages d'orage se sont complètement formés, la créature qui a activé la rune de la tempête peut utiliser son action en se tenant dans la chambre de pilotage pour cibler une créature qu'elle peut voir avec un éclair. L'éclair a une portée de 1000 pieds (300 m) et peut cibler une créature ou un objet sans surveillance. Une créature visée par l'éclair doit réussir un jet de sauvegarde de dextérité DD 14 ou subir 22 ou (4d10) dégâts de foudre. Un objet non surveillé visé par l'éclair subit simplement

les dégâts (pas de jet de sauvegarde).

Calme. Les nuages d'orage autour du château diminuent sur une période d'une minute. Pendant ce temps, la rune de tempête ne peut pas être réactivée.

Esclarota

Bien que n'importe qui puisse déclencher des runes de commandement, l'esprit du géant du nuage Esclarotta contrôle réellement le château et peut "verrouiller" les individus qui abusent des runes de commandement, les rendant effectivement incapables de les déclencher. Tout personnage qui réussit un test de d'Intelligence (Arcanes) DC 15 détecte une intelligence au travail, et on peut tenter de communiquer avec l'esprit d'Esclarotta simplement en l'appelant à l'intérieur de la tour. C'est une âme bienveillante, dérangée par les cultistes, les dragons, les wivernes et les kobolds qui infestent son beau château, et elle a hâte d'avoir des informations sur ce que fait son mari. Les demandes qui lui sont faites réussissent avec un test de Charisme (Persuasion) DD 14. La personne a l'avantage sur le test s'il ou elle parle le géant. Si quelqu'un essaie de détruire la chambre de direction, Esclarotta déclenche la rune d'alarme. **Blagothkus** (voir annexe B) arrive 3 tours plus tard avec deux ogres (ses serviteurs) en appui.

Si Blagothkus meurt à bord du château, son esprit remplace celui d'Esclarotta, et il écrase le château pour l'empêcher de tomber entre les mains de l'ennemi (voir "Développements").

Trésor

Si les personnages insistent pour arracher les éléments de contrôle précieux, ils peuvent soulever des poignées d'émeraudes, de turquoises, de pierres de lune, un énorme morceau de jade, des morceaux d'ambre, et de gros morceaux de mithral, d'une valeur de 10.000 PO. Cela détruit la capacité du château à se déplacer sous tension, à générer des effets météorologiques, etc. Le château va dériver sur des vents puissants qui le transportent vers le nord, où il s'écrase finalement sur le glacier Miklos dans les montagnes de l'Épine Dorsale du monde. Réparer le mécanisme de contrôle nécessite une longue période de travail extrêmement difficile et coûteux, même si un sort de souhait pourrait l'accomplir.

Développements

Le château peut tomber en panne, en fonction des actions des personnages et des différents PNJs.

Écrasé par Blagothkus. Si le géant des nuages est tué, l'esprit de sa femme dans la chambre de pilotage est remplacé par son esprit. Enragé, il venge sa mort en déplaçant le château vers le nord et en lui ordonnant de s'écraser sur l'Épine Dorsale du monde, près du glacier Miklos. Plus de détails sur cet accident et ses conséquences sont fournis dans l'Avènement de Tiamat.

Si le dragon est tué et que les cultistes sont mis en déroute, Rath Modar rassemble toutes les forces restantes alliées au culte et tue Blagothkus, sachant très bien que la mort du géant du nuage provoquera l'effondrement du château (voir ci-dessus). Rath Modar utilise alors son sort de Vol pour s'échapper.

Les personnages s'emparent du château. Si les aventuriers se lient d'amitié avec Blagothkus et chassent les cultistes et le dragon, ils peuvent voler n'importe où, bien qu'ils attirent certainement l'attention hostile de n'importe quel dragon. S'ils sont encore à bord du château, Rath Modar et le vampire font de leur mieux pour les contrecarrer.

S'il garde le contrôle du château, Blagothkus décide de visiter les géants. Il envoie Château Cumulus au nord près de la colonne vertébrale du monde.

20. Quartiers des Ogres

Lisez le texte suivant si les personnages surprennent les occupants de ce lieu.

> Cette chambre non meublée contient une horde d'ogres endormis sur des piles de fourrures.

À moins qu'ils ne soient attirés ailleurs par une alarme ou quelque autre perturbation, douze **ogres** dorment sur les fourrures entassées autour de cette structure autrement sans relief.

Trésor

Les ogres gardent tous de petites quantités d'or et d'argent dans des bourses, des sacs et des coffres. Si les personnages passent 30 minutes à fouiller les casernes, ils trouvent 800 PA et 300 PO.

Si un membre du groupe réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 20, il trouve un seul saphir bleu pâle d'une valeur de 500 PO coincé dans une crevasse.

Développements

Si des ogres sont faits prisonniers, charmés ou sont bavards, les personnages apprennent relativement peu. Ils servent le géant des nuages Blagothkus (dont la femme a été tuée il y a quelques années), ils savent que le géant du nuage a plusieurs invités, dont " le magicien en robes rouges conard!" (Rath Modar), " dame dragon crétin!" (Rezmir) et " un grand dragon blanc à la con qui vit dans des grottes à chier! "(Glazhael). Obtenir plus que le décompte de base prend un contrôle de Charisme (Persuasion) DD 19 pour chacun des trois éléments supplémentaires suivants:

- Un vampire regarde le château de Skyreach la nuit. Il se nourrit parfois des ogres, à leur grand regret.
- Le culte utilise le château pour visiter des sites importants sans routes ou portails. Les ogres ne savent pas vraiment où ils sont, sauf "les forêts vertes" et "cette étendue de landes" et "les vieilles montagnes".
- Les brumes et la navigation du château sont toutes

contrôlées par la magie du géant du nuage. Sans lui, le château ne volera pas.
Le dernier point est faux, mais c'est ce que Blagothkus a dit à ses ogres, et ils le croient.

21. La Tombe d'Esclarota

Ce kyste glacé n'a aucun moyen d'entrée ou de sortie évidente. Cependant, une créature peut se téléporter dans cette chambre enterrée via la zone 17.

> Vous apparaissez dans une caverne ovale creusée dans la glace glaciaire solide, sans passages. Le plafond est haut de 30 pieds (9 m) et bordé de glaçons, et des morceaux de glace brisée entourent un énorme sarcophage de marbre blanc situé au milieu du sol. Le couvercle du sarcophage est sculpté à l'image d'une femme géante aux longs cheveux flottants.

Le sarcophage mesure 20 pieds (6 m) de long, 10 pieds (3 m) de large et 10 pieds (3 m) de haut. Les runes naines sculptées dans sa base épellent le nom ESCLOTOTTA. Le couvercle du sarcophage nécessite un test de Force de DD 30 pour le repousser, et les os de l'épouse géante des nuages décédés de Blagothkus sont contenus à l'intérieur. Il n'y a pas de trésor enterré avec elle. Une créature dans cette tombe qui prononce le nom "Blagothkus" est instantanément téléportée au rez-de-chaussée de la zone 17.

22. Tour de géant des nuages

Cette tour de 70 pieds (21 m) de haut a un toit de parapet, deux portes déverrouillées au niveau du sol, et pas de fenêtres. L'intérieur de la tour est divisé en deux niveaux, chacun avec un plafond de 30 pieds (9 m) de haut. Un escalier de glace ciselée épouse le mur intérieur, reliant les deux niveaux.
À moins que les personnages ne se fassent rien pour cacher leur approche, les ogres sur le toit les repèrent.

Ouverture sur le toit

Trois **ogres** gardent le toit de la tour, qui est fourni avec une baliste. Voir la zone 6B pour plus de détails.

Rez-de-chaussée

Un carillon d'argent attaché à l'intérieur de chaque porte sonne chaque fois que la porte est ouverte, alertant les habitants de la tour.
Un escalier embrasse le mur intérieur de cette chambre, menant à un palier avec une porte. La pièce elle-même contient de solides meubles en bois sculpté de proportions gigantesques, y compris une table entourée de quatre chaises. Les murs sont sculptés avec des peintures murales de glace représentant une armée de géants des collines, de givre, de feu, des pierres et de géants des nuages.
Quatre **ogres** gardent le niveau inférieur. Ils portent des casques à plumes de fantaisie pour signifier qu'ils sont membres de la «garde d'honneur» de Blagothkus. Cette récompense simple garde les ogres alertes et loyaux, car ils savent que le géant pourrait donner son casque à quelqu'un d'autre à tout moment.

Étage supérieur

Si les ogres au-dessus ou au-dessous de lui sonne l'alarme, Blagothkus ne peut pas être surpris.

> Les murs de cette pièce sont sculptés de peintures murales glacées représentant des géants des nuages chevauchant des oiseaux géants. Un lit énorme avec une tête de glace sculptée pour ressembler à des nuages domine la pièce. Des fourrures d'ours sont entassées sur le lit et deux grands coffres en bois reposent au pied du lit. Un géant à la peau bleue est assis sur le sol avec les jambes croisées tandis que deux ogres peignent ses cheveux blancs enneigés. L'énorme morgenstern du géant s'appuie contre le lit à portée de main.

Blagothkus (annexe B) et les deux **ogres** (ses serviteurs) ne sont pas les seuls habitants de cette pièce. Comme une action de bonus à son tour, Blagothkus peut invoquer un élémentaire de l'air qui a été magiquement lié à la pièce. L'élémentaire suit les ordres du géant mais ne peut pas quitter la pièce. Il reste jusqu'à ce qu'il soit rejeté par son maître.
Les serviteurs faibles d'esprit sont de pauvres causeurs, mais Blagothkus les utilise comme des planches de sondage, exprimant ses inquiétudes que le Culte du Dragon pourrait tenter de prendre le contrôle du château. Les ogres n'offrent aucun conseil. Les personnages intelligents peuvent semer la discorde en s'attaquant aux peurs du géant (voir «Négocier avec le géant des nuages» près du début de l'épisode). Une alarme ou l'apparition soudaine des personnages le surprend et il cherche son arme. Si les personnages prétendent être des cultistes, Blagothkus est furieux de leur intrusion mais n'attaque pas à moins qu'ils ne le provoquent davantage. Les ogres défendent leur maître jusqu'à la mort.

Trésor

Les coffres sont débloqués et chargés de pièces d'argent et d'or (12 000 PO au total). L'un des coffres contient également un *sac sans fond*, et des barres d'or massif (valeur de 4 000 PO) et d'argent (4 000 PO).

Développements

Si les personnages se rendent à Blagothkus, il leur demande leurs noms, leurs allégeances et leurs projets. Si les personnages se présentent comme des ennemis du culte, le géant dit: «Je peux prendre soin d'eux. Mais juste au cas où, vous devriez savoir qu'ils sont tout à fait sérieux au sujet de redonner la puissance des dragons le

long de la côte encore. Pouvez-vous imaginer? L'hystérie. "S'ils amènent le géant à leurs côtés, il s'enferme dans la zone 19 et guide le château vers le nord tandis que les personnages négocient avec les cultistes et le dragon blanc. La destination finale de Blagothkus est décrite dans L'Avènement de Tiamat.
Si quelqu'un tente de lui arracher le château, Blagothkus se dirige vers la tour de contrôle et tente de faire tomber le château dans l'Épine Dorsale du Monde; Voir la zone 19 pour plus de détails. Si Blagothkus est tué, son esprit s'empare du château, avec le même résultat final.



Blagothkus

23. Chambres d'hôtes géantes

Ces chambres sont réservées aux clients géants et disposent d'un mobilier de taille appropriée.

Sortie dans le mur de glace. Dans chaque pièce, une grande partie du mur extérieur disparaît pendant une minute lorsqu'on le touche, révélant une plate-forme d'atterrissage glacée. Il y a longtemps, les géants utilisaient ces plates-formes pour poser leurs montures volantes.

24. Quartiers des Serviteurs

Vingt **kobolds** essaient de dormir ici sur des douzaines de petits tas de literie, de fourrure et de vêtements. Ils sont épuisés et ignorent les personnages à moins qu'ils ne soient en grand danger. Ils n'ont pas de trésor.
Les personnages qui interrogent les serviteurs kobold peuvent faire un test de charisme (Persuasion) DD 12. Si les personnages sont vêtus en tant que cultistes et sont assez convaincants, aucune vérification n'est requise. Chaque succès met en lumière l'un des éléments d'information suivants. Le premier échec de tout personnage signifie que les kobolds s'unissent dans leur terreur des cultistes et se taisent complètement. Si on les interroge encore plus, ils commencent à crier à l'aide et à murmurer de la miséricorde: complètement inutile.

- Un vampire elfe vit dans la tour délabrée (zone 18).
- Blagothkus parle toujours à sa femme morte, et son esprit est le pilote et le protecteur du château. Si le géant meurt, toute la magie du château sera défaite.
- Les hommes-cultes humains ne comprennent pas vraiment les dragons de la même manière que les kobolds. Les dragons sont de belles créatures, mais grincheux. Ils disent que le trésor ici est pour la reine de tous les dragons, pour l'empêcher d'être grincheuse.
- Un magicien en robe rouge travaille avec les cultistes, et sa chambre (zone 12) est interdite à tous les kobolds.
- Le dragon blanc Chasseur de Nuages aime la viande congelée. Jetez la viande dans la caverne (zone 25) et courez!

25. Voute Principale

Le «noyau» glacé du château est creusé avec des tunnels qui cassent la surface à plusieurs points. Le dragon blanc, Glazhael le Chasseur de Nuages, entre et sort par un large passage en forme d'entonnoir qui se rétrécit à mesure qu'il se rapproche de la voûte principale, où le Culte du Dragon entrepose son trésor.
Si les personnages explorent les tunnels, lisez ou paraphrasez ce qui suit:

> Les parois de la glace bleue sont en partie transparentes, révélant diverses choses incrustées dans la glace, y compris des pièces de monnaie, des casques, du bétail, une poignée de kobolds et un ogre ou deux. Le gel recouvre les sols du tunnel crisse sous les pieds.

Lorsque les personnages atteignent la voute principale, lisez:

> Tous les tunnels semblent conduire à ce noyau central; une caverne scintillante de glace avec des murs déchiquetés et des glaçons de la taille des stalactites. Cette grande voûte est divisée en deux niveaux: un niveau supérieur en forme d'œuf avec un rebord transparent surplombant un niveau submergé de 30 pieds (9 m) plus bas, où un énorme tas de trésors repose

> sous une glaçure glacée. S'accrochant au plafond au-dessus du trésor, les ailes repliées sur les côtés avec des griffes agrippant la glace, il y a un énorme dragon blanc.

Glazhael est un dragon blanc adulte qui fait sa part pour assurer l'avènement de Tiamat, espérant que la reine des dragons maléfiques le récompensera avec une puissance incalculable. Il est, cependant, un peu embêté, pensant aux visiteurs en tant que serviteurs (qui lui apportent de la nourriture) ou en tant qu'ennemis (qui ne lui apportent pas de la nourriture). Surtout, Glazhael est fier de garder ce trésor pour Tiamat, sa reine la plus glorieuse et parfaite. Il parle rarement à des cultistes autres que Talis et se méfie de Rezmir et des autres.

Si les personnages parlent avec Glazhael, il répond par un discours pompeux sur la supériorité des dragons sur les humains, les nains et ainsi de suite.

Si les personnages le flattent à un degré ridicule, il écoute tout ce qui ressemble à de l'obéissance servile, mais n'offre rien en retour. Il épargnera généreusement la vie de ceux qui lui offrent un tribut sous forme de trésor ou de nourriture. Ceux qui le défient deviennent la cible de son souffle meurtrier.

Lorsque vous combattez, Glazhael s'accroche au plafond chaque fois que possible, en utilisant son souffle et sa présence effrayante pour commencer. Si cela ne fait pas peur aux personnages, il fait des attaques de mêlée jusqu'à ce que son souffle se recharge. S'il est tombé à moins de 40 points de vie, il s'enfuit. Il peut même naviguer dans les tunnels étroits en repliant ses ailes. Une fois dehors, il alerte le reste du château en criant "Ils sont après le trésor!" en langue draconique.

Les personnages intelligents peuvent attirer le dragon dans un tunnel étroit où il est incapable de manœuvrer efficacement. Dans de telles circonstances, le dragon a un désavantage sur ses attaques de mêlée.

Trésor

Lorsque les personnages enquêtent sur le trésor, lisez:

> Le sol de la caverne est tapissé d'or, d'argent, de cuivre et de bijoux, le tout scellé sous une couche de glace. Des dizaines de vieux crânes et os humains sont également gelés dans la glace.

Le trésor est gelé dans la glace, et il faut soit plusieurs sorts de feu ou une longue attente avec des feux de joie pour faire fondre la glace. Le trésor comprend 500 000 PC, 100 000 PA et 5 000 PO, un coffre congelé contenant 800 PP et 21 petits saphirs bleus d'une valeur de 300 PO chacun, une potion congelée de forme gazeuse, une épée longue +1, un arc long +1, une armure en cuir +1 et des bracelets de défense.

Développements

Si le dragon est tué, les cultistes sont enragés et cherchent la vengeance immédiate. Les principaux acteurs du culte du château Cumulus vont appeler les ogres, réveiller le vampire et demander aux Magicien Rouge de trouver les intrus. Si les personnages sont toujours là après que le dragon a été tué, le château entier est en état d'alerte jusqu'à ce qu'ils soient trouvés et tués.

Conclusion de l'Aventure

L'effondrement ou la capture du château Cumulus marque la fin du Trésor de la Reine Dragon. Si vous utilisez la règle d'expérience de jalon, les personnages atteignent le niveau 8 pour terminer l'aventure. En dévoilant les plans de la secte et en détournant une énorme réserve de trésors, les personnages ont ralenti et endommagé les chances de succès de la secte. Ils peuvent aussi avoir tué ou capturé des leaders importants du Culte du Dragon. Mais il y a beaucoup plus à venir. Le culte va de l'avant avec son plan de libérer la reine à cinq têtes des Neuf Enfers, et la simple perte de richesse n'arrêtera pas les vrais fanatiques.

L'Avènement de Tiamat se développe sur la dernière route pour détruire le Culte du Dragon, et elle requiert de nouveaux pouvoirs et un nouveau courage. Les choses deviennent beaucoup plus dangereuses pour les aventuriers qui cherchent de l'aide dans des endroits étranges, de la mer de la glace en mouvement jusqu'aux profondeurs des collines du Serpent. Ils pourraient trouver une grande arme parmi les géants ou découvrir un allié inattendu dans le culte lui-même.

À moins que les personnages n'insistent, la Reine des Dragons pourrait encore établir sa domination personnelle sur les terres des créatures mineures. Les enjeux sont élevés quand les portes des Neuf Enfers s'ouvrent, et que la «mort» écailleuse sort de son repaire, plein de feu et de crocs.

Le conflit atteint son apogée au Puits des Dragons, où les personnages et leurs alliés durement gagnés font face à Tiamat et ses plus grands serviteurs dans un combat à mort!



Masque de la Reine Dragon

Annexe A: Historiques

Cette annexe fournit aux joueurs un moyen facile de créer des personnages avec des liens convaincants avec les événements du Trésor de la Reine Dragon.

Modèle de fond

Voici un modèle d'historique qui s'applique à tout historique que vous sélectionnez ou créez. Vous pouvez remplacer ou augmenter certaines ou toutes les options de votre historique avec un ou plusieurs des éléments indiqués ci-dessous. Chaque section vous indique si elle remplace ou s'ajoute à votre historique.

L'histoire venant de loin...

Comme le Culte du Dragon est devenu plus audacieux, ses actions ont attiré l'attention. Votre personnage a trébuché dans le plan du Culte ou a un lien avec les dragons. Les tableaux suivants vous fournissent des liens adaptés à cette campagne. Utilisez-les à la place ou en plus de celles que vous avez sélectionnées (ou créées pour) votre historique.

Lien (D10)

1. Leosin Erlanthar, un moine errant, vous a déjà sauvé la vie. Il vous a envoyé un mot urgent pour le rencontrer dans une petite ville appelée Verdure. Il semble qu'il est temps de rembourser cette dette.
2. Quand un raid orque a chassé votre famille de chez vous, les gens de Verdure vous ont accueilli. Toute personne qui menace Verdure est votre ennemi juré.
3. Toutes les cinq nuits, vous avez une étrange séquence de rêves apocalyptiques. Le monde est détruit par des fumées froides et étouffantes, des orages électriques, des vagues d'acide et un feu horrible. Chaque fois, le rêve se termine avec dix yeux diaboliques qui vous regardent des ténèbres. Vous ressentez une étrange envie de voyager à Verdure. Peut-être que la réponse à l'énigme de vos rêves vous y attend.
4. Ontharr Frume, un guerrier de croisade et un champion du bien, est votre ami et votre mentor. Il vous a demandé de voyager à Verdure à la recherche de rumeurs sur l'augmentation de l'activité des dragons.
5. Vous avez entendu des rumeurs selon lesquelles votre proche ami d'enfance, un demi-elfe nommé Talis, a été kidnappé par un étrange groupe de cultistes de dragon. Vos enquêtes dans le culte vous ont conduit à la ville de Verdure. Vous devez la sauver!
6. Être le petit-fils d'un célèbre tueur de dragons est généralement un bon moyen d'impressionner les gens, mais la semaine dernière, une bande de brutes vous attaquent. Vous avez failli y perdre la vie, mais comme vous vous êtes enfui, les voyous vous ont dit que le Culte du Dragon n'oublie jamais et se venge toujours. Vous espérez vous établir dans une petite ville endormie appelée Verdure jusqu'à ce que cela se termine.
7. Sur son lit de mort, votre père a avoué qu'il s'était impliqué dans un groupe appelé le Culte du Dragon. Ils l'ont payé pour faire passer des marchandises à travers la Côte des Epées. Déchiré par la culpabilité, il vous a supplié d'enquêter sur le culte et d'annuler le mal qu'il a pu aider à favoriser. Il vous a exhorté à commencer votre recherche dans une ville appelée Verdure.
8. Les dragons ont détruit tout ce qui vous tenait à cœur. Ils ont tué votre famille et détruit votre maison. Maintenant, avec rien que ce que vous portez sur votre dos et une cicatrice horrible des blessures presque fatales que vous avez subies dans l'attaque, vous cherchez à vous venger.
9. Vous et votre famille étiez membres du Culte du Dragon, jusqu'à ce que vos rivaux dans le culte se sont organisés pour vous éliminer. Bien qu'ils aient massacré tous vos proches, vous avez survécu, mais ils pensent que vous êtes mort. Maintenant, c'est votre chance de vengeance! Votre liste de succès se compose de trois noms: une cultiste humaine nommée Frulam Kelley, un demi-orque nommé Bog Luck, et un demi-dragon nommé Rezmir. Vous êtes arrivé à Greenest, sachant que vous êtes le prochain sur la liste des cibles de la secte.
10. Vous avez un secret. Vous étiez autrefois un dragon d'or qui a servi Bahamut. Vous étiez trop fier et vaniteux, au point que Bahamut a décidé de vous donner une leçon. Vous avez été pris au piège dans un corps humanoïde faible, avec vos souvenirs de votre vie antérieure mais une ombre obscure. Vous ne vous souvenez que d'une seule chose avec une parfaite clarté: l'ordre de Bahamut d'aller dans le monde et de prouver votre dévouement à la cause du bien. Si vous êtes dignes, à votre mort, vous reviendrez à ses côtés dans votre véritable forme.

Caractéristiques optionnelles

Vous trouverez ci-dessous deux fonctions optionnelles que vous pouvez choisir à la place de la fonctionnalité normalement accordée par votre historique.

Caractéristique optionnelle: Culte du Dragon

Agent infiltré

Vous avez infiltré les rangs du Culte du Dragon. Après avoir espionné l'organisation pendant un certain temps, vous connaissez ses rouages et ses coutumes. Vous avez une seconde identité et connaissez le culte, optant d'une apparence vous donnant l'air d'un simple soldat ou serviteur.

Caractéristique optionnelle: Érudit des Dragons

Vous avez étudié les dragons et leurs traditions pendant de nombreuses années. Vous pouvez identifier automatiquement les lieux construits ou utilisés par les dragons et identifier les œufs de dragon et les écailles à vue. Si vous échouez à une vérification d'intelligence pour vous souvenir des connaissances relatives aux dragons, vous connaissez quelqu'un ou un livre que vous pouvez consulter pour la réponse, à moins que le MD ne décide que la tradition est inconnue.

Annexe B: Les Monstres

Drake Ambusqué

Dragon de taille M non aligné

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d6 + 8)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	11 (+0)	6 (-2)

Compétences Perception +4, Discrétion +4
Résistance aux dégâts Poison
Sens vision dans le noir 12 cases, Perception passive 14
Langues comprends le draconique mais ne le parle pas
Puissance 5 (100 XP)

Tactiques. Le drake a l'avantage sur un jet d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du drake se trouve à moins de 5 pieds de la créature et que l'allié n'est pas inapte.

Attaque surprise. Si le drake surprend une créature et la frappe avec une attaque au cours du premier round de combat, la cible subit 7 ou (2d6) de dégâts supplémentaires de l'attaque.

Actions

Morsure. Attaque de mêlée avec une arme: +4 au toucher, allonge 1 case, sur une cible.
Touché: 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.



Azbara Jos

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (16 avec armure de mage)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +3
Compétences Arcanes +5, Perspicacité +3, Discrétion +5, , Tromperie +2
Sens Perception passive 11
Langues Commun, Draconique, Infernal, Primordial, Thayen
Puissance 4 (1 100 XP)

Équipement spécial. Azbara a deux parchemins d'armure de mage.
Sort mineur puissant. Quand Azbara lance un sort mineur d'évocation et le manque, ou que la cible réussit son jet de sauvegarde, la cible subit toujours la moitié des dégâts du sort mineur mais ne subit aucun autre effet.
Façonner des sorts. Quand Azbara lance un sort d'évocation qui affecte d'autres créatures qu'il peut voir, il peut en choisir un nombre égal à 1 + le niveau du sort contre leurs jets de sauvegarde contre le sort. Ces créatures ne subissent aucun dégât si elles subissaient normalement la moitié des dégâts du sort.
Sorts. Azbara est un lanceur de sorts de niveau 6 qui utilise l'intelligence comme capacité de lancer des sorts (sort DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a les sorts de magicien suivants préparés:

Sorts mineurs (à volonté): *main de mage, prestidigitation, rayon de givre, poigne électrique*
1er niveau (4 emplacements): *nappe de brouillard, projectile magique, bouclier, onde de choc*
2e niveau (3 emplacements): *invisibilité, foulée brumeuse, rayon ardant*
3e niveau (3 emplacements): *contresort, dissipation la magie, boule de feu*

Actions

Dague. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme: +5 au toucher, allonge 1 case ou à distance 4/12 cases, sur une cible. Touché: 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.



Blagothkus

Géant de taille TG, (géant des nuages) neutre mauvais

Classe d'armure 17 (écailles)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 8 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	13 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +9, Sag +6, Cha +6
Compétences Arcanes +7, Perspicacité +6, Intimidation +6, Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues Commun, Draconique, Géant
Puissance 9 (5 000 XP)

Odorat aiguisé. Blagothkus a l'avantage sur les contrôles de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.
Sorts innés. Blagothkus peut naturellement lancer les sorts (sort DD 15) qui suivent, ne nécessitant aucune composante matérielle:

3/par jour : *nappe de brouillard, lévitation*

Sorts. Blagothkus est un lanceur de sorts de niveau 5 qui utilise l'Intelligence comme capacité de lancer des sorts (sort DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Blagothkus a les sorts de magicien suivants préparés:

Sorts mineurs (à volonté): *Lumière, main de mage, prestigitation*
1er niveau (4 emplacements): *détection de la magie, identification, bouclier, projectile magique*
2e niveau (3 emplacements): *bourrasque, foulée brumeuse, fracassement*
3e niveau (2 emplacements): *Éclair, vol*

Actions

Attaques multiples. Blagothkus attaque deux fois avec la morgenstern.

Morgenstern. Attaque de mêlée avec une arme : +10 au toucher, allonge 2 cases, une cible. Touché : 21 (3d8 + 8) dégâts perforants.



Capitaine Othelstan

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (écailles, bouclier)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +7, Con +9
Compétences Athlétisme +7, Perception +5, Religion +4
Sens Perception passive 15
Langues Commun, Draconique, Géant
Puissance 5 (1 800 XP)

Poussée d'adrénaline (Se recharge quand Othelstan termine un repos court ou long). À son tour, Othelstan peut prendre une action supplémentaire.
Bénédiction de la rétribution de Tiamat. Quand Othelstan subit des dégâts qui le réduisent à 0 points de vie, il récupère immédiatement 20 points de vie. S'il a 20 points de vie ou moins à la fin de son prochain tour, il meurt.

Actions

Attaques multiples. Othelstan attaque deux fois avec son fléau ou sa lance, ou fait deux attaques à distance avec sa lance.
Fléau d'armes. Attaque de mêlée avec une arme : +7 au toucher, allonge 1 case, sur une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts contondants.
Lance. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme: +7 au toucher, allonge 1 case ou à distance 4/12 cases, sur une cible. Touché: 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.



Griffedragon

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2
Compétences Discrétion +5, Tromperie +3
Sens Perception passive 10
Langues Commun, Draconique
Puissance 1 (200 XP)

Dragon Exalté. Le Griffedragon a l'avantage des jets de sauvegarde contre le fait d'être charmé ou effrayé. Le Griffedragon peut donc voir un dragon ou un cultiste de rang supérieur du Culte du Dragon sans être ni charmé ou effrayé.
Avantage Fanatique. Une fois par tour, si le Griffedragon fait une attaque d'arme avec avantage sur le jet d'attaque et frappe, il inflige 7 ou (2d6) de dégâts supplémentaires.
Tactiques. Le Griffedragon a un avantage sur un jet d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du Griffedragon est à moins de 1 case (5 pieds, 1,5 m) de la créature et que l'allié n'est pas inapte.

Actions

Attaques multiples. Le Griffedragon attaque deux fois avec son cimeterre.
Cimeterre. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case, sur une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Ailedragon
Un Ailedragon utilise le bloc de statistiques du Griffedragon, sauf qu'il a le double de points de vie normaux, le double de dé de vie et plus de deux fois la puissance (450 XP). Un bloc de statistiques plus détaillé pour l'Ailedragon apparaîtra dans L'Avènement de Tiamat.



Dralmorrer Grisborgne

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée, bouclier)
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)

Jets de sauvegarde For +6, Con +4
Compétences Arcanes +5, Tromperie +1, Perspicacité +2, Perception +2, Religion +5
Sens Perception passive 12, Vision dans le noir 12 cases
Langues Commun, Draconique, Brutacien, Elfe, Gobbelin, Sylvestre
Puissance 3 (700 XP)

Ascendance féérique. Dralmorrer a avantage sur les jets de sauvegarde contre le charme, et la magie ne peut l'endormir.
Sorts. Dralmorrer est un lanceur de sorts de niveau 7 qui utilise l'Intelligence comme capacité de lancer des sorts (sort DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Dralmorrer a les sorts suivants préparés à partir de la liste des sorts de magicien:

Sorts mineurs (à volonté): *trait de feu, prestidigitation, poigne électrique*
1er niveau (4 emplacements): *grand pas, projectile magique, bouclier, onde de choc*
2e niveau (2 emplacements): *arme magique, foulée brumeuse*

Magie de guerre. Lorsque Dralmorrer utilise son action pour lancer un sort mineur, il peut également prendre une action bonus pour faire une attaque d'arme.

Bond d'arme. Pourvu que son épée longue soit sur le même plan, Dralmorrer peut prendre une action bonus pour la téléporter dans sa main.

Actions

Attaques multiples. Dralmorrer attaque deux fois avec son épée longue ou sa dague.
Épée longue. Attaque de mêlée avec une arme : +6 au toucher, allonge 1 case, sur une cible. Touché : 6 (1d6 + 4) dégâts tranchants.
Dague. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1 case ou à distance 4/12 cases, sur une cible. Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.



Frulam Kelley

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +6, Cha +4
Compétences Histoire +2, Religion +2, Tromperie +3
Sens Perception passive 14
Langues Commun, Draconique, Infernal
Puissance 2 (450 XP)

Sorts. Frulam est un lanceur de sorts de niveau 5 qui utilise la Sagesse comme sa capacité de lancer des sorts (DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Frulam a les sorts suivants préparés à partir de la liste des sorts de clerc:

Sorts mineurs (à volonté): *lumière, flamme sacrée, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements): *injonction, soins, mot de guérison, sanctuaire*
2e niveau (3 emplacements): *apaisement des émotions, immobilisation de personne, arme spirituelle*
3e niveau (2 emplacements): *mot de guérison de groupe, esprits gardiens*

Actions

Attaques multiples. Frulam attaque deux fois avec sa hallebarde.
Hallebarde. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 2 cases, sur une cible. Touché : 7 (1d10 + 3) de dégâts tranchants.



Garde Drake

Humanoïde (demi-dragon) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Perception +2
Résistances aux dégâts foudre
Sens Vision dans le noir 12 cases, Perception passive 12
Langues Comprend le Draconique mais ne peux le parler
Puissance 2 (450 XP)

Actions

Attaques multiples. Le drake attaque deux fois, une fois avec sa morsure et une fois avec sa queue.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme: +5 au toucher, allonge 1 case, sur une cible.
Touché: 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.
Queue. Attaque de mêlée avec une arme: +5 au toucher, allonge 1 case, sur une cible.
Touché: 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.



Jamna Lueurdargent

Humanoïde (gnome) de taille P, neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir)
Points de vie 22 (4d6 + 8)
Vitesse 5 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Int +4
Compétences Acrobaties +5, Tromperie +3, Perspicacité +2, Perception +4, Persuasion +3, Discrétion +7
Sens Vision dans le noir 12 cases, Perception passive 14
Langues Commun, Gnome, Gobelin, Sylvestre
Puissance 1 (200 XP)

Ruse. Jamna peut prendre une action bonus pour prendre l'action Forcer, Dégagement ou Camouflage.

Connaissance gnome. Jamna a l'avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme

contre la magie.

Sorts. Jamna est un lanceur de sorts de niveau 4 qui utilise l'Intelligence comme capacité de lancer des sorts (DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Jamna a les sorts suivants préparés à partir de la liste des sorts de magicien:

Sorts mineurs (à volonté): *main de mage, illusion mineure, prestidigitation, rayon de givre*
1er niveau (3 emplacements): *charme-personne, couleurs dansantes, déguisement, grand pas*

Actions

Attaques multiples. Jamna attaque deux fois avec son épée courte.
Épée courte. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case, sur une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) de dégâts tranchants ou 9 (1d6 + 3 plus 1d6) de dégâts perforants si la cible est de taille M ou G.



Langdedrosa BileJaune

Humanoïde (demi-dragon) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (écailles)
Points de vie 57 (6d12 + 18)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +6, Con +5
Compétences Athlétisme +6, Intimidation +3, Perception +2
Résistances aux dégâts lumière
Sens Vision aveugle 2 cases, Vision dans le noir 12 cases, Perception passive 14
Langues Commun, Draconique
Puissance 4 (1 100 XP)

Poussée d'adrénaline (Se recharge lorsque Langdedrosa termine un repos court ou long). À son tour, Langdedrosa peut prendre une action supplémentaire.

Coup critique. Les attaques d'armes de Langdedrosa marquent un coup critique sur un résultat de 19 ou 20.

Actions

Attaques multiples. Langdedrosa attaque à deux reprises, soit avec son épée à deux mains ou sa lance.

Épée à deux mains. Attaque de mêlée avec une arme: +6 au toucher, allonge 1 case, sur une cible.
Touché: 11 (2d6 + 4) de dégâts tranchants.

Lance. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme: +5 au toucher, allonge 1 case, ou à distance 4/12 cases, sur une cible. Touché: 7 (1d6 + 4) de dégâts perforants.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Langdedrosa souffle la foudre dans une ligne de 6 cases (9 m, 30 pieds) mesurant 1 case (1,5 m, 5 pieds) de large. Chaque créature dans la ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de dextérité DD 13, ou se voit infliger 22 ou (4d10) de dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de succès.



Pharblex Crachemépris

Humanoïde (brutacien) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir cloutée, bouclier)
Points de vie 59 (7d8 + 28)
Vitesse 4 cases, nage 8 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)

Jets de sauvegarde For +4, Con +6
Compétences Perception +5, Religion +2, Discrétion +3
Sens Perception passive 15
Langues Commun, Brutacien
Puissance 3 (700 XP)

Amphibie. Pharblex peut respirer de l'air et de l'eau.

Empoisonnement (3 / jour). Une fois par tour, quand Pharblex frappe avec une attaque de mêlée , il peut dépenser une utilisation de ce trait pour infliger 9 ou (2d8) dégâts de poison supplémentaires.

Sorts. Pharblex est un lanceur de sorts de niveau 6 qui utilise la Sagesse comme capacité de lancer des sorts (DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Pharblex a les sorts suivants préparés à partir de la liste des sorts de druide:

Sorts mineurs (à volonté): *druidisme, assistance, vaporisation de poison,*
1er niveau (4 emplacements): *soins, enchevêtrement, mot de guérison, onde choc*
2e niveau (3 emplacements): *peau d'écorce, sens animal, croissance d'épines*
3e niveau (3 emplacements): croissance végétales, marche sur l'eau

Bond debout. Dans le cadre de son mouvement et sans un début de course, Pharblex peut sauter jusqu'à 4 cases (6 m, 20 pieds) et sauter en l'air jusqu'à 2 cases (3 m, 10 pieds).

Camouflage des marais. Pharblex a l'avantage sur les contrôles de dextérité (discrétion) pour se cacher dans le terrain marécageux.

Actions

Attaques multiples. Pharblex attaque deux fois, une fois avec sa morsure et une fois avec sa lance.

Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case, sur une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) de dégâts perforants.

Lance. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case, ou 4/12 cases, sur une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) de dégâts perforants.



Rath Modar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (16 avec armure de mage)
Points de vie 71 (11d8 + 22)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +5
Compétences Arcanes +7, Tromperie +3, Perspicacité +5, Discrétion +6
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Draconique, Infernal, primordial, Thayen
Puissance 6 (2 300 XP)

Équipement spécial. Rath a un bâton de feu, et des parchemins de porte dimensionnelle, un parchemin de Feuille Morte et un parchemin de Boule de Feu.

Sorts. Rath est un lanceur de sorts de niveau 11 qui utilise l'Intelligence comme capacité de lancer des sorts (DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Rath a les sorts suivants préparés à partir de la liste des sorts de magicien:

Sorts mineurs (à volonté): *trait de feu, illusion mineure, prestidigitation, poigne électrique*
1er niveau (4 emplacements): orbe chromatique, couleurs dansantes, armure de mage, projectiles magiques
2e niveau (3 emplacements): détection des pensées, image miroir, force fantasmagorique
3e niveau (3 emplacements): contresort, boule de feu, image accomplie
4e niveau (3 emplacements): confusion, invisibilité supérieure
5e niveau (2 emplacements): double illusoire, apparence trompeuse
6e niveau (1 emplacements): globe d'invulnérabilité

Actions

Bâton. Attaque de mêlée avec une arme: +4 au toucher, allonge 1 case, sur une cible.
Touché: 4 (1d8 + 3) dégâts contondants.

Réaction

Double illusoire (Se recharges lorsque Rath termine un repos court ou long). Lorsqu'une créature que Rath peut voir lance une attaque contre lui, il peut interposer un duplicata illusoire entre l'attaquant et lui. L'attaque rate automatiquement Rath, alors l'illusion se dissipe.



Rezmir

Humanoïde (demi dragon noir) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (15 avec masque de dragon noir)
Points de vie 90 (12d8 + 36)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +4
Compétences Arcanes +5, Discrétion +9
Immunité aux dégâts acide
Immunité aux conditions charmé, effrayé
Sens Vision aveugle 2 cases, vision dans le noir 24 cases, Perception passive 11
Langues Commun, Draconique, Infernal, Géant, Néthérisse
Puissance 7 (2 900 XP)

Équipement spécial. Rezmir a le masque de dragon noir, un Hazirawn et un insigne de la griffe (voir l'annexe C pour tous les articles).

Amphibie. Rezmir peut respirer de l'air et de l'eau.

Avantage mortel. Une fois par tour, Rezmir peut infliger 10 (3d6) de dégâts supplémentaires lorsqu'elle frappe avec une attaque d'arme, à condition que Rezmir ait l'avantage sur le jet d'attaque.

Majesté draconique. Tout en ne portant aucune armure et portant le Masque Dragon Noir, Rezmir ajoute son bonus de Charisme à sa CA (inclus).

Immolation. Lorsque Rezmir est réduit à 0 points de vie, son corps se désintègre en un tas de cendres.

Résistance légendaire (1 / jour). Si Rezmir échoue un lancer de sauvegarde en portant le masque de dragon noir, elle peut choisir de le réussir à la place.

Actions

Épée à deux mains (Hazirawn). Attaque de mêlée avec une arme: +9 au toucher, allonge 1 case, sur une cible. Touché: 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 7 (2d6) de dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle ne peut pas récupérer de points de vie pendant 1 minute. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à cet effet au début d'un succès.

Trait caustique. Attaque de sorts à distance: +8 au toucher, portée de 18 cases (27 m, 90 pi), sur une cible. Touché: 18 (4d8) dégâts d'acide.

Souffle acide (Se recharge 5-6). Rezmir souffle de l'acide sur une ligne de 6 cases (9 m, 30 pieds) mesurant 1 case (1,5 m, 5 pieds) de large. Chaque créature dans la ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité de DD 14, ou se voit infliger 22 (5d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de succès.

Actions légendaires

Si elle porte le masque de dragon noir, Rezmir peut prendre jusqu'à deux actions légendaires entre chacun de ses tours, en prenant les actions tout à la fois ou en les étalant sur le tour. Une action légendaire peut être prise seulement au début ou à la fin d'un tour. Rezmir a les options d'action légendaires suivantes, dont certaines dépensent plus d'une action lorsqu'elles sont prises:

2 actions. Un rayon de 3 cases (4,5 m, 15 pieds) d'obscurité magique s'étend d'un point que Rezmir peut voir à moins de 12 cases (18 m, 60 pieds) d'elle et se propage dans les coins. L'obscurité dure aussi longtemps que Rezmir maintient la concentration, jusqu'à 1 minute. Une créature avec vision dans le noir ne peut pas voir à travers cette obscurité, et aucune lumière naturelle ne peut l'éclairer. Si l'une des zones chevauche une zone de lumière créée par un sort de 2ème niveau ou moins, le sort créant la lumière est dissipé.
1 Action. Rezmir fait une attaque de mêlée.
1 Action. Rezmir prend l'action Camouflage.



Talis la Blanche

Humanoïde (demi elfe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (+1 cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	1 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +6
Compétences Tromperie +6, Perspicacité +6, Perception +6, persuasion +6
Sens vision dans le noir 24 cases, Perception passive 16
Langues Commun, Draconique, Infernal, elfe
Puissance 5 (1 800 XP)

Équipement spécial. Talis a une cotte de mailles +7 et

une baguette hivernale (voir l'annexe C).
Ascendance féérique. Talis Dralmorrer a avantage sur les jets de sauvegarde contre le charme, et la magie ne peut l'endormir.

Sorts. Talis est un lanceur de sorts de niveau 9 qui utilise la Sagesse comme sa capacité de lancer des sorts (sauvegarde de sort DD 14, +6 4 au toucher pour les attaques avec un sort). Talis a les sorts suivants préparés à partir de la liste des sorts du clerc:

Sorts mineurs (à volonté): a*ssistance, résistance, thaumaturgie*

1er niveau (4 emplacements): injonction, soins, mot de guérison, blessure
2e niveau (3 emplacements): cécité/surdité, restauration partielle, arme spirituelle (lance)
3e niveau (3 emplacements): dissipation de la magie, mot de guérison de groupe, communication à distance
4e niveau (3 emplacements): protection contre la mort, liberté de mouvement
5e niveau (1 emplacements): fléau d'insectes

Frappe hivernale (3 / jour). Une fois par tour, quand Talis frappe avec une attaque de mêlée, elle peut dépenser une utilisation de ce trait pour infliger 9 (2d8) points de dégâts de froid supplémentaires.

Actions

Lance. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme: +5 au toucher, allonge 1 case ou à distance 4/12 cases (6/18 m, 20/60 pieds), sur une cible.
Touché: 6 (1d6 + 3) de dégâts perforants.



Annexe C: Objets magiques

Masque de dragon noir

Objet merveilleux, légendaire, nécessitant un lien.
Ce masque d'ébène glacé a des cornes et une allure squelettique. Le masque se remodèle pour s'adapter au porteur. Pendant que vous portez le masque et que vous vous y adaptez, vous pouvez accéder aux propriétés suivantes.
Absorption de dégâts. Vous avez une résistance aux acides. Si vous avez déjà une résistance aux acides d'une autre source, vous obtenez une immunité contre les dégâts causés par l'acide. Si vous avez déjà une immunité contre les dégâts d'acide provenant d'une autre source, vous récupérez des points de vie équivalents à la moitié de tous les dégâts d'acide qui vous sont infligés.
Majesté draconique. Tant que vous ne portez pas d'armure, vous pouvez ajouter votre bonus de charisme à votre classe d'armure.
Souffle du dragon. Si vous avez une arme de souffle qui a besoin de repos pour se recharger, elle gagne un bonus de 6.
Vision de dragon. Vous gagnez vision dans le noir avec un rayon de 12 cases (60 pieds, 18 m) ou un 12 cases (60 pieds, 18 m) de plus de vision dans le noir si vous avez déjà ce sens. Une fois par jour, vous pouvez gagner vision aveugle à une distance de 6 cases (9 m, 30 pieds) pendant 5 minutes.
Langue du Dragon. Vous pouvez parler et comprendre le Draconic. Vous avez également un avantage sur tout test de Charisme contre les dragons noirs.
Résistance légendaire (1 / jour). Si vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez choisir de le réussir à la place.
Respiration d'eau. Vous pouvez respirer sous l'eau.



Hazirawn

Arme (épée), légendaire, nécessite une harmonisation.

Une épée longue douée de sentiments (neutre mauvais), Hazirawn est capable de parler en Common et en Néthérisse. Même si vous n'êtes pas en harmonie avec l'épée, vous gagnez un bonus de +1 sur les jets d'attaque et les dégâts infligés par cette arme. Si vous êtes en harmonie avec Hazirawn, vous infligez 1d6 de dégâts nécrotiques supplémentaires lorsque vous frappez avec l'arme.
Puissance accrue. Tant que vous êtes en accord avec cette arme, son bonus en jet d'attaque et en dégâts augmente à +2, et un coup inflige 2d6 de dégâts nécrotiques supplémentaires (au lieu de 1d6).
Sorts. Hazirawn a 4 charges de sorts. Tant que l'épée est en harmonie avec vous et que vous la tenez dans votre main, vous pouvez lancer *détection de la magie* (1 charge), *détection du mal et du bien* (1 charge), ou *détection de pensées* (2 charges). Chaque nuit à minuit, Hazirawn récupère 1d4 charges dépensées.
Blessure. Pendant que vous êtes en phase avec l'arme, toute créature frappée par Hazirawn ne peut pas récupérer ses points de vie pendant 1 minute. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à cet effet au début d'un succès.



Insigne de la griffe

Objet merveilleux, peu commun.

Les joyaux de cet insigne du Culte du Dragon s'illuminent de lumière violette lorsque vous entrez dans un combat, donnant du pouvoir à vos poings (main nues) naturels ou à vos armes naturelles.
En portant l'insigne, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et les jets de dégâts que vous faites avec des frappes non armées et des armes naturelles. De telles attaques sont considérées comme magiques.



Baguette hivernale
Baguette, rare.
Cette baguette ressemble à un glaçon. Vous devez être en harmonie avec la baguette pour l'utiliser.
La baguette a 7 charges, qui sont utilisées pour alimenter les sorts à l'intérieur. Avec la baguette en main, vous pouvez utiliser votre action pour lancer l'un des sorts suivants, même si vous êtes incapable de lancer des sorts: *rayon de givre* (pas de charges, ou 1 charge à lancer au 5ème niveau; frappé avec une attaque de sorts à distance), *tempête de neige* (3 charges, sauvegarde contre les sorts DD 15), ou *tempête de grêle* (4 charges, sauvegarde contre les sorts DD 15).
Aucune composante n'est requise.
La baguette récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20.
Sur un 20, la baguette disparaît et est pour toujours détruite.



Suppléments

Objets Magiques

Cette section recueille les objets magiques référencés dans l'aventure Le Trésor de la Reine Dragon. Pour les règles régissant l'utilisation des objets magiques, tels que la rareté et l'harmonisation, voir les règles de base D & D du Maître du Donjon, disponibles sur DungeonsandDragons.com. Ces éléments sont tirés du Guide du Maître du Donjon et sont fournis ici pour votre commodité.
Pour les sorts référencés par des objets magiques dans l'aventure (y compris les parchemins de sorts), voir la section «Sorts» de ce supplément et les règles de base de D & D.

Armure +1

Armure (légère intermédiaire ou lourde), rare (+1) très rare (+2) ou légendaire (+3)

Lorsque vous portez cette armure, vous obtenez un bonus à la CA. Le bonus dépend de la rareté.

Arme +1

Arme (toutes), peu commun (+1) rare (+2) ou très rare (+3)

Vous avez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Le bonus est déterminé par la rareté de l'arme.

Bouclier anti-flèches

Armure (bouclier), rare (nécessite un lien)



Vous gagnez un bonus de +2 à la CA contre les attaques à distance lorsque vous maniez ce bouclier. Ce bonus vient en plus du bonus normal à la CA du bouclier. En outre, chaque fois qu'un attaquant effectue une attaque à distance contre une cible à 1 case (1,50 mètre) ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir la cible de l'attaque.

Sac sans Fond

Objet merveilleux, peu commun



Ce sac de toile a un espace intérieur beaucoup plus grand que ses dimensions extérieures, environ 60 cm de diamètre à l'ouverture et 1,20 m de profondeur. Le sac peut contenir jusqu'à 250 kilos, tout en ne dépassant pas un volume de 1,20 m x 1,20 m x 1,20 m. Le sac pèse 7,5 kilos, indépendamment de son contenu. Récupérer un élément du sac demande une action. Si le sac est surchargé, percé ou déchiré, il se rompt et est détruit, et son contenu est dispersé sur le plan Astral. Si le sac est retourné, son contenu se déverse, en bon état, mais le sac doit être remis à l'endroit pour pouvoir être utilisé à nouveau. Si des créatures qui respirent sont placées dans le sac, elles ne peuvent survivre qu'un nombre de minutes égal à 10 minutes divisé par le nombre de créatures (minimum 1 minute), après quoi elles commencent à suffoquer.

Placer un sac sans fond dans un espace extradimensionnel créé par un sac à dos pratique de Heward, un puits portatif, ou un objet similaire, détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail sur le plan Astral. Le portail s'ouvre là où le premier objet a été placé à l'intérieur de l'autre. Toute créature dans un rayon de 3 mètres autour du portail est aspirée par celle-ci et se retrouve à un endroit aléatoire sur le plan Astral. Puis le portail se referme. Celui-ci est à sens unique et ne peut pas être ré-ouvert.

Bracelets de Défense

Objet merveilleux, rare (nécessite un lien)



Lorsque vous portez ces bracelets, vous obtenez un bonus de +2 à votre CA, à condition de ne porter aucune armure et de ne pas utiliser de bouclier.

Dague de Venin

Arme (dague), rare



Vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts réalisés avec cette arme magique.
Vous pouvez utiliser une action pour qu'un épais poison noir recouvre la lame. Le poison reste dessus 1 minute ou jusqu'à ce que vous touchiez une créature lors d'une attaque avec cette arme. Cette créature doit alors réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou devenir empoisonnée pendant 1 minute et subir 2d10 dégâts de poison. La dague ne peut plus être utilisée de cette façon jusqu'au prochain lever du soleil.

Huile Éthérée

Potion, rare

Des perles de cette huile grise se forment à l'extérieur de son contenant et semblent s'évaporer rapidement. L'huile pour recouvrir une créature de taille M ou plus petite, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte ou transporte (une fiole supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-delà de M). Appliquer l'huile prend 10 minutes. La créature affectée gagne alors les effets du sort forme éthérée pendant 1 heure.

Potion de Forme Gazeuse

Potion, rare

Lorsque vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet du sort *forme gazeuse* pour 1 heure (pas de concentration requise) ou jusqu'à ce que vous mettiez fin à l'effet par une action bonus. Le flacon de cette potion semble contenir un brouillard qui se déplace et se déverse comme de l'eau.

Potion de Soins

Potion, variable

Lorsque vous buvez cette potion, vous regagnez des points de vie. Le nombre de points de vie dépend de la rareté de la potion, comme indiqué dans la table ci-dessous. Quelle que soit sa puissance, le liquide rouge de la potion se met à luire lorsqu'il est agité.

Potion de ...	Rareté	pv regagnés
Soins	Commun	2d4 + 2
Soins améliorés	Peu commun	4d4 + 4
Soins supérieurs	Rare	8d4 + 8
Soins suprêmes	Très rare	10d4 + 20

Parchemin de Sorts

Parchemin, variable



Si le sort est sur la liste de sorts de votre classe, vous pouvez lire le parchemin et lancer son sort sans avoir à fournir les composantes matérielles. Sinon, le parchemin est inintelligible. Lancer le sort en lisant le parchemin demande le temps

d'incantation normal du sort. Une fois que le sort est lancé, les mots sur le parchemin disparaissent, et il tombe en poussière. Si l'incantation est interrompue, le parchemin n'est pas perdu.
Le niveau du sort du parchemin détermine le DD du jet de sauvegarde et le bonus d'attaque, ainsi que sa rareté, comme indiqué dans le tableau suivant :

Niveau De sort	Rareté	DD de sauvegarde	Bonus d'attaque
Sort mineur	Commun	13	+5
1	Commun	13	+5
2	Peu commun	13	+5
3	Peu commun	15	+7
4	Rare	15	+7
5	Rare	17	+9
6	Très rare	17	+9
7	Très rare	18	+10
8	Très rare	18	+10
9	Légendaire	19	+11

Bâton de Feu

Bâton, très rare (nécessite un lien avec un druide, un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)



Vous obtenez la résistance aux dégâts de feu tant que vous tenez ce bâton.
Le bâton possède 10 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez utiliser une action pour en dépenser 1 ou plusieurs charges afin de lancer l'un des sorts suivants tout en utilisant votre propre DD des sorts : mains brûlantes (1 de charge), boule de feu (3 charges) ou mur de feu (4 charges).
Le bâton récupère 1d6 + 4 charges dépensées chaque jour au lever du soleil. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Si le résultat est un 1, le bâton noircit, tombe en cendres et est détruit.

Monstres

La section recueille les blocs de statistiques pour les monstres référencés dans l'aventure Le Trésor de la Reine Dragon, à l'exception de ceux trouvés dans l'annexe de cette aventure. Ces monstres sont issus du Manuel des Monstres et sont fournis ici pour votre commodité.
Pour plus d'informations sur les monstres et comment lire les statistiques d'un monstre, consultez les règles de base de D & D ou le Manuel des Monstres.

Acolyte

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+1)

Compétences Médecine +4, Religion +2
Sens Perception passive 12
Langues Une langue au choix (généralement le commun)
Puissance 1/4 (50 XP)

Sorts. L'acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Un acolyte a les sorts de clerc suivants préparés :
Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (3 emplacements) : *bénédiction, sanctuaire, soins*

Actions

Gourdin. Attaque de mêlée avec une arme : +2 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Dragon Bleu Adulte

Dragon de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 225 (18d12 + 108)
Vitesse 8 cases (12 m), creusement 6 cases (9 m), vol 16 cases (24 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +5, Perception +12
Immunités aux dégâts foudre
Sens vision aveugle à 12 cases (18 à m), vision dans le noir à 24 cases (36 m), Perception passive 22
Langues commun, draconique
Puissance 15 (15 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.
Griffes. Attaque de mêlée avec une arme : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de foudre.
Queue. Attaque de mêlée avec une arme : +12 au toucher, allonge 3 cases (4,50 m), une cible. Touché : 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.
Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 24 cases (36 mètres) du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.
Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 18 cases (27 mètres) de long et de 1 case (1,50 mètre) de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, et subir 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Actions Légendaires

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.
Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 2 cases (3 mètres) ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon Blanc Adulte

Dragon de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d12 + 96)
Vitesse 8 cases (12 m), creusement 6 cases (9 m), vol 16 cases (24 m) , nage 8 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (-1)	12 (+1)	19 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +6, Cha +6
Compétences Discrétion +5, Perception +11
Immunités aux dégâts froid
Sens vision aveugle à 12 cases (18 m), vision dans le noir à 24 cases (36 m), Perception passive 21
Langues commun, draconique
Puissance 13 (10 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.
Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles formés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque de mêlée avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid.
Queue. Attaque de mêlée avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 cases (4,50 m), une cible. Touché : 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.
Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 24 cases (36 mètres) du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.
Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une explosion glacée dans un cône de 12 cases (18 mètres) de long et de 1 case (1,50 mètre) de large. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, et subir 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Actions Légendaires

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.
Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 2 cases (3 mètres) ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Élémentaire de l'Air

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 15
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 0 case (0 m), vol 18 cases (27 m) (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Résistances aux dégâts foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions à terre, empoisonné, agrippé, entravé, épuisé, inconscient, paralysé, pétrifié
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 10
Langues aérien
Puissance 5 (1 800 XP)

Forme d'Air. L'élémentaire peut pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. Il peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans avoir à se serrer.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire réalise deux attaques de coup.
Coup. Attaque de mêlée avec une arme : +8 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.
Cyclone (Recharge 4-6). Chaque créature se trouvant dans l'espace de l'élémentaire doit réalisé un jet de sauvegarde de Force DD 13. En cas d'échec, la cible subit 15 (3d8 + 2) dégâts contondants, est projetée à 4 cases (6 mètres) de l'élémentaire dans une direction aléatoire, et se retrouve à terre. Si la cible frappe dans un obstacle, tel un mur, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants pour chaque tranche de 2 cases (3 mètres) de distance qu'elle a parcourue. Si la cible est projetée vers une autre créature, celle-ci doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou subir les mêmes dégâts et se retrouver à terre. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit la moitié des dégâts contondants et ne se retrouve ni projetée, ni à terre.

Un élémentaire de l'air est une masse d'air tourbillonnante prenant la vague apparence d'un visage. Il peut se transformer en un tourbillon hurlant, créant alors un cyclone destructeur qui éjecte tout sur son passage.



Assassin

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4
Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +3, Tromperie +3
Résistance aux dégâts poison
Sens Perception passive 13
Langues jargon des voleurs plus deux langues au choix
Puissance 8 (3 900 XP)

Assassinat. Au cours de son premier tour, un assassin a l'avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore pris un tour. Tout coup de l'assassin qui touche contre une créature surprise est un coup critique.
Dérobade. Si un assassin est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, l'assassin ne prend en fait aucun dommage s'il réussit le jet, et seulement la moitié des dégâts s'il échoue.
Attaque sournoise (1/tour). Un assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible lors d'une attaque avec une arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est 1 case (1,50 mètre) ou moins d'un allié de l'assassin qui n'est pas incapable d'agir et si l'assassin n'a pas un désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Un assassin réalise deux attaques avec l'épée courte.
Épée courte. Attaque de mêlée avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 24 (7d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.
Arbalète légère. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 24 (7d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Entraînés à l'utilisation du poison, les assassins sont des tueurs sans remord travaillant pour des nobles, des maîtres de guilde, des souverains, et n'importe qui d'autre pouvant se payer leurs services.

PNJ personnalisés

Cette annexe contient des statistiques pour divers personnages non-joueurs humanoïdes (PNJ) de l'aventure Le Trésor de la Reine Dragon. Ces blocs de statistiques peuvent être utilisés pour représenter des PNJ humains et non humains, et peuvent être personnalisés comme bon vous semble.

Traits raciaux. Vous pouvez ajouter des traits raciaux à un PNJ. Par exemple, un druide halfelin peut avoir une vitesse de 25 pieds et le trait Chanceux. L'ajout de traits raciaux à un PNJ ne modifie pas sa cote de défi. Pour en savoir plus sur les traits raciaux, consultez le manuel des joueurs ou les règles de base de D & D.
Échanges de sorts. Une façon de personnaliser un lanceur de sorts PNJ est de remplacer un ou plusieurs de ses sorts. Vous pouvez remplacer n'importe quel sort sur la liste des sorts du PNJ par un sort différent du même niveau provenant de la même liste de sorts. L'échange de sorts de cette manière ne modifie pas la note de défi d'un PNJ.
Échanges d'armures et d'armes. Vous pouvez améliorer ou rétrograder l'armure d'un PNJ, ou ajouter ou changer d'arme. Les ajustements apportés à la classe d'armure et les dégâts infligés peuvent modifier la note de défi d'un PNJ, comme expliqué dans le Guide du Maître du Donjon.

Bandit

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Cimeterre. Attaque de mêlée avec une arme : +3 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.
Arbalète légère. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 16/64 cases (24/96 m), une cible. Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les bandits vagabondent en bandes et sont parfois dirigés par des malfrats, des vétérans ou des mages. Tous les bandits ne sont pas mauvais. L'oppression, la sécheresse, les épidémies ou la famine peuvent souvent entraîner d'honnêtes gens vers une vie de banditisme. Les pirates sont des bandits de haute mer. Ils peuvent être des flibustiers intéressés uniquement par les trésors

et le meurtre, ou être des corsaires légitimés par la couronne pour attaquer et piller les navires d'une nation ennemie.

Berserk

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement chaotique

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (+1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Puissance 2 (450 PX)

Téméraire. Au début de son tour, un berserk peut obtenir l'avantage à tous ses jets d'attaque de mêlée avec une arme pendant ce tour, mais les attaques contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Hache à deux mains. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Originaires de terres non civilisées, les imprévisibles berserks se réunissent au sein de groupes de guerre et cherchent le conflit partout où ils peuvent en trouver.

Brutacien

Humanoïde (brutacien) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 6 cases (9 m), nage 8 cases (12 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3
Sens Perception passive 10
Langues brutacien
Puissance 1/4 (50 PX)

Amphibien. Le brutacien peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.
Communication avec les grenouilles et les crapauds. Le brutacien peut communiquer des concepts simples aux crapauds et aux grenouilles lorsqu'il parle le brutacien.
Camouflage dans la vase. Le brutacien a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain marécageux.
Saut arrêté. Le brutacien peut sauter en longueur jusqu'à 4 cases (6 mètres) ou en hauteur jusqu'à 2 cases (3 mètres), avec ou sans élan.

Actions

Attaques multiples. Le brutacien effectue deux attaques de mêlée : une attaque de morsure et une attaque avec la lance.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +3 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 3 (1d4 +1) dégâts contondants.
Lance. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1 case (1,50 m) ou portée 4/12 cases (6/18 m), une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque de mêlée.



Roturier

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Puissance 0 (10 PX)

Téméraire. Au début de son tour, un berserk peut obtenir l'avantage à tous ses jets d'attaque de mêlée avec une arme pendant ce tour, mais les attaques contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Gourdin. Attaque de mêlée avec une arme : +2 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Les roturiers sont paysans, serfs, esclaves, domestiques, pèlerins, marchands, artisans, ermites, etc.

Crocodile

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 4 cases (6m), nage 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +2
Sens Perception passive 10
Langues -
Puissance 1/2 (100 PX)

Retenir son souffle. Le crocodile peut retenir son souffle durant 15 minutes.

Actions

Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une créature. Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 12 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

Cultiste

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Religion +2, Tromperie +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Puissance 1/8 (25 PX)

Dévotion obscure. Un cultiste a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

Actions

Cimeterre. Attaque de mêlée avec une arme : +3 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Les cultistes prêtent allégeance à un sombre pouvoir tel qu'un prince élémentaire, un seigneur démoniaque ou un diable majeur. La plupart dissimulent leur engagement pour éviter d'être ostracisés, emprisonnés ou exécutés en raison de leurs croyances. Contrairement aux acolytes mauvais, les cultistes font souvent montre de signes de folie dans leurs croyances et l'accomplissement de leurs pratiques.

Cerf

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 3 cases (15 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sens Perception passive 12
Langues -
Puissance 0 (10 PX)

Actions

Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +2 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 2 (1d4) dégâts perforants.

Doppelganger

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 14
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Perspicacité +3, Tromperie +6
Immunités aux conditions charmé
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 11
Langues commun
Puissance 3 (700 PX)

Métamorphe. Le doppelganger peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M qu'il a déjà vu, où retrouver sa forme originale. À part la taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit son apparence. Tout équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. Il retrouve sa forme originale s'il meurt.
Embuscade. Lors du premier round de combat, le doppelganger a l'avantage aux jets d'attaque contre toute créature qu'il a surprise.
Attaque surprise. Si le doppelganger surprend une créature et touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires pour cette attaque.

Actions

Attaques multiples. Le doppelganger réalise deux attaques en mêlée.
Coup. Attaque de mêlée avec une arme : +6 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants.
Lecture des pensées. Le doppelganger lit par magie les pensées de surface d'une créature se trouvant jusqu'à 18 mètres de lui. Cet effet peut passer au travers d'un obstacle, mais est bloqué par 90 centimètres de bois ou de terre, 60 centimètres de pierre, 5 centimètres de métal, ou une fine couche de plomb. Quand la cible est à portée, le doppelganger peut lire ses pensées tant que sa concentration n'est pas rompue (de la même manière que la concentration pour un sort). Le doppelganger a l'avantage aux jets de Sagesse (Perspicacité) et de Charisme (Intimidation, Persuasion et Tromperie) contre une cible dont il lit les pensées.



Nain

Pour les PNJs nains dans l'aventure, utilisez un bloc de statistiques NPC approprié de cette section, puis ajoutez des traits raciaux nains (voir le Manuel du joueur ou les règles de base de D & D).

Élan

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 3 cases (15 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Puissance 1/4 (50 PX)

Charge. Si l'élan se déplace d'au moins 4 cases (6 mètres) en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Actions

Coup de tête. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge case (1,50 m), une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.
Sabots. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une créature au sol. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Ettercap

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 6 cases (9 m), escalade 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+3)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +3
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Puissance 2 (450 PX)

Pattes d'araignée. L'ettercap peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.
Sens de la toile. Lorsqu'il est en contact avec une toile, l'ettercap connait l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.
Déplacement sur la toile. L'ettercap ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

Actions

Attaques multiples. L'ettercap effectue deux attaques : une attaque de morsure et une attaque avec ses griffes.
Griffes. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une créature. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La créature peut recommencer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à cet effet si elle réussit son jet de sauvegarde.
Toile (Recharge 5-6). Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, portée 9/18 m, une créature de taille G ou inférieure. Touché : la créature est entravée par des filets de toile. Par une action, la créature entravée peut effectuer un jet de Force DD 11, pour pouvoir s'échapper des toiles si elle le réussit. L'effet se termine si les filets de toile sont détruits. Les filets de toile ont une CA de 10, 5 points de vie, sont vulnérables au feu et immunisés contre les dégâts contondants, de poison, et psychiques.



Mille-pattes géant

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 6 cases (9 m), escalade 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	2 (-4)	1 (-5)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 9 m, Perception passive 8
Langues -
Puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une créature. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou subir 10 (3d6) dégâts de poison. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

Gargouille

Élémentaire de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 6 cases (9 m), vol 12 cases (18 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en adamantium
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisé, pétrifié, empoisonné
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 10
Langues terreux
Puissance 2 (450 PX)

Apparence Trompeuse. Lorsque la gargouille reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une statue normale.

Actions

Attaques multiples. La gargouille réalise deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes.
Griffes. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Ces créatures malveillantes de terre élémentaire ont l'apparence de statues grotesques et démoniaques. Une gargouille aime rôder dans les maisons en ruines pour se délecter de la terreur qu'elle produit lorsqu'elle rompt sa pose.



Grenouille Géante

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 6 cases (9 m), nage 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Discrétion +3, Perception +2
Sens vision dans le noir à 6 cases (9 m), Perception passive 12
Langues -
Puissance 1/4 (50 PX)

Amphibien. La grenouille peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.
Saut arrêté. La grenouille peut sauter en longueur jusqu'à 4 cases (6 mètres) ou en hauteur jusqu'à 2 cases (3 mètres), avec ou sans élan.

Actions

Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +3 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 11 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la cible est entravée, et la grenouille ne peut pas mordre une autre cible.

Engloutissement. La grenouille réalise une attaque de morsure contre une cible de taille P ou inférieure avec qui elle est en lutte. Si l'attaque est réussie, la cible est avalée, et la lutte se termine. La créature avalée est aveuglée est entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques ou autres effets provenant de l'extérieur de la grenouille, et subit 5 (2d4) dégâts d'acide au début de chaque tour de jeu de la grenouille. La grenouille ne peut avaler qu'une cible à la fois. Si la grenouille meurt, la créature avalée n'est plus entravée et peut sortir du cadavre en utilisant 1 case (1,50 mètre)

de mouvement, pour alors en émerger et se retrouver à terre.

Lézard Géant

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 6 cases (9 m), escalade 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens vision dans le noir à 6 cases (9 m), Perception passive 10
Langues -
Puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Araignée Géante

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 6 cases (9 m), escalade 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétences Discrétion +7
Sens vision aveugle 2 cases (3 m), vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 10
Langues -
Puissance 1 (200 PX)

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.
Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.
Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connait l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

Actions

Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une créature. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

Toile d'Araignée (Recharge 5-6). Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 6/12 cases (9/18 m), une cible. Touché : la cible est entravée par la toile. Une cible entravée peut utiliser une action pour réaliser un jet de Force DD 12, déchirant la toile en cas de succès. La toile peut aussi être attaquée et détruite (CA 10 ; pv 5 ; vulnérable au feu ; immunisée aux types de dégâts contondants, poison et psychiques).

Pour piéger sa proie, une araignée géante tisse des toiles élaborées ou jette des brins de toile collants de son abdomen. Les araignées géantes vivent généralement sous terre, établissant leurs repaires au plafond ou dans des crevasses obscures. Ces endroits sont souvent ornés de cocons qui retiennent d'anciennes victimes.



Vase Grise

Vase de taille M, sans alignement

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 2 cases (3 m), escalade 2 cases (3 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Compétences Discrétion +2
Résistances aux dégâts acide, froid, feu
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisé, effrayé, à terre
Sens vision aveugle à 12 cases (18 m) (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Puissance 1/2 (100 PX)

Amorphe. La vase peut se déplacer au travers d'interstices pas plus larges que 2,50 cm sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit.
Corrosion du métal. Toute arme non magique faite de métal qui touche la vase se corrode. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulable de -1 aux jets de dégâts. Si la pénalité atteint

-5, l'arme est détruite. Des munitions non magiques faites de métal qui touchent la vase sont détruites après avoir infligé leurs dégâts. La vase peut ingurgiter jusqu'à 5 centimètres d'épaisseur de métal non magique en 1 tour.
Fausse apparence. Tant que la vase reste inactive, il n'est pas possible de la distinguer d'une flaque d'huile ou d'un rocher humide.

Actions

Pseudopode. Attaque de mêlée avec une arme : +3 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts d'acide, et si la cible porte une armure métallique non magique, cette armure est en partie corrodée et subit une pénalité permanente et cumulable de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si les pénalités réduisent la CA de l'armure à 10.



Griffon

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 6 cases (9 m), vol 16 cases (24 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	1 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +5
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 15
Langues -
Puissance 2 (450 PX)

Vue aiguisée. Un griffon a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

Actions

Attaques multiples. Le griffon réalise deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.
Bec. Attaque de mêlée avec une arme : +6 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.
Griffes. Attaque de mêlée avec une arme : +6 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Le griffon est un féroce carnivore volant possédant le corps musclé d'un lion, ainsi que la tête, les pattes antérieures et les ailes d'un aigle.



Garde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Lance. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1 case (1,50 m) ou portée 4/12 cases (6/18 m), une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque de mêlée.

Les gardes peuvent être membres de la milice d'une cité, sentinelles dans une citadelle ou ville fortifiée, ou gardes du corps de nobles et de marchands.

Demi orque

Pour les PNJs demi-orques dans l'aventure, utilisez un bloc de statistiques PNJ approprié de cette section, puis ajoutez des traits raciaux demi-orques (voir le manuel du joueur). Vous pouvez également utiliser le bloc de statistiques d'un orque.

Horreur Casquée

Créature artificielle de taille M, neutre

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 6 cases (9 m), vol 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +4

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en adamantium
Immunités aux dégâts force, nécrotique, poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, étourdi
Sens vision aveugle à 12 cases (18 m) (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 14
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Puissance 4 (1100 PX)

Résistance à la magie. L'horreur casquée a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les autres effets magiques.
Immunité aux sorts. L'horreur casquée est immunisée à 3 sorts choisis par son créateur. Les immunités les plus répandues sont celles aux sorts de *boule de feu, métal brûlant et éclair.*

Actions

Attaques multiples. L'horreur casquée effectue deux attaques d'épée longue.
Épée longue. Attaque de mêlée avec une arme : +6 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si tenue à deux mains.



Hobgobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Puissance 1/2 (100 PX)

Avantage martial. Une fois par tour, un hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature s'il la touche à l'aide d'une attaque armée réussie à condition que cette créature se situe à 1 case (1,50 mètre) ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui ne soit pas incapable d'agir.

Actions

Épée longue. Attaque de mêlée avec une arme : +3 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10 + 1) dégâts tranchants si tenue à deux mains.
Arc long. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 30/120 cases (45/180 m), une cible. Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les hobgobelins sont de grands gobelinoïdes à la peau noir orangée ou rouge orangée. Un hobgobelin mesure le mérite suivant la force physique et les prouesses martiales, ne se souciant de rien d'autre que de la compétence et de l'astuce dans la bataille.



Hobgobelin, Capitaine

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Puissance 3 (700 PX)

Avantage martial. Une fois par tour, un hobgobelin peut infliger 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature s'il la touche à l'aide d'une attaque armée réussie à condition que cette créature se situe à 1 case (1,50 mètre) ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui ne soit pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. L'hobgobelin effectue deux attaques

d'épée à deux mains.
Épée à deux mains. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.
Javeline. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,5 m) ou portée 6/24 cases (9/36 m), une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.
Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pour 1 minute, le hobgobelin peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 6 cases (9 mètres) autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre l'hobgobelin. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul Commandement à la fois. Cet effet prend fin si l'hobgobelin devient incapable d'agir.



Chevalier

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Puissance 3 (700 PX)

Bravoure. Un chevalier a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Actions

Attaques multiples. Un chevalier réalise deux attaques en mêlée.
Épée à deux mains. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. Attaque à distance avec une arme : +2 au toucher, portée 20/80 cases (30/120 m), une cible. Touché : 5 (1d10) dégâts perforants.
Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Un chevalier peut lancer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non hostile qu'il peut voir dans un rayon de 6 cases (9 mètres) autour de lui fait un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet se termine si le chevalier est incapable d'agir.

Réactions

Parade. Un chevalier ajoute 2 à sa CA contre une attaque en mêlée qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de de mêlée.

Les chevaliers sont des guerriers ayant prêté allégeance à un dirigeant, un ordre religieux ou une noble cause. L'alignement du chevalier détermine à quel point le serment est honoré. Que ce soit en s'engageant dans une quête ou en patrouillant un royaume, un chevalier voyage souvent avec un entourage qui comprend écuyers et servants, lesquels sont des roturiers.

Kobold

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (2d6 - 2)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 8
Langues commun, draconique
Puissance 1/8 (25 PX)

Sensibilité à la lumière du soleil. À la lumière du soleil, un kobold a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.
Tactique de groupe. Un kobold a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1 case (1,50 mètre) ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Dague. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.
Fronde. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 6/24 cases (9/36 m), une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Les kobolds sont de lâches humanoïdes reptiliens qui ont pour habitude d'infester les donjons. Ils compensent leur inaptitude physique par leur grand talent à tendre des pièges.



Homme-lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +5
Sens Perception passive 13
Langues draconique
Puissance 1/2 (100 PX)

Retenir son souffle. Un homme-lézard peut retenir son souffle durant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. Un homme-lézard réalise deux attaques en mêlée, chacune avec une arme différente.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.
Gourdin lesté. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.
Javeline. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m) ou portée 6/24 cases (9/36 m), une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.
Bouclier à pointe. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Les homme-lézards sont des humanoïdes reptiliens primitifs qui se cachent dans les marais et les jungles. Défendant férocement leur territoire, ils tuent lorsque c'est nécessaire et font tout pour survivre.



Mage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (-+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Puissance 6 (2300 PX)

Sorts. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique pour lancer des sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Un mage a les sorts de magicien suivants préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *foulée brumeuse, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*
Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*
Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

Actions

Dague. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,50 m) ou portée 4/12 cases (6/18 m), une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.
Les mages passent leur vie à étudier et expérimenter la magie. Les mages bons conseillent des nobles ou d'autres dirigeants, alors que les mages mauvais résident dans des lieux isolés pour y pratiquer leurs expériences impies sans ingérence.

VARIANTE : FAMILIERS
Tout lanceur de sorts qui peut lancer le sort appel de familier (comme un archimage ou un mage) est susceptible d'avoir un familier. Le familier peut être l'une des créatures décrites dans le sort (voir le Manuel des Joueurs) ou un autre monstre de taille TP, comme une griffe rampante, un diablotin, un pseudodragon ou un quasit.

Noble

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 15 (cuirasse)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Perspicacité +4, Persuasion +5, Tromperie +5
Sens Perception passive 12
Langues deux langues au choix
Puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Rapière. Attaque de mêlée avec une arme : +3 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Un noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque en mêlée qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de mêlée.

Les nobles disposent d'une grande autorité et influence en tant que membre de la haute société, possédant richesse et contacts qui peuvent faire d'eux de puissants monarques ou généraux. Un noble voyage souvent en compagnie de gardes, ainsi que de serviteurs qui sont des roturiers.
Les statistiques du noble peuvent également être utilisées pour représenter des membres de la cour qui ne sont pas d'ascendance nobiliaire.



Ogre

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure de peau)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 9 cases (12 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 8
Langues commun, géant
Puissance 2 (450 PX)

Actions

Massue. Attaque de mêlée avec une arme : +6 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.
Javeline. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1 case (1,50 m) ou portée 6/24 cases (9/36 m), une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Les ogres ressemblent à des géants et sont connus pour leur caractère irritable. Lorsque sa rage est titillée, un ogre se déchaîne dans un accès de colère frustrée jusqu'à ne plus avoir d'objets ou de créatures à écraser.



Orque

Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 15 (2d8 + 6)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 10
Langues commun, orque
Puissance 1/2 (100 PX)

Agressif. Par une action bonus, l'orque peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

Actions

Hache à deux mains. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.
Javeline. Attaque de mêlée ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,50 m) ou portée 6/24 cases (9/36 m), une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Les orques sont des humanoïdes sauvages qui ont une posture voutée, des visages grossiers et des dents proéminentes qui ressemblent à des défenses. Ils se rassemblent en tribus qui étanchent leur soif de sang en attaquant tous les humanoïdes qu'ils croisent.



Otyugh

Aberration de taille G, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Con +7
Sens vision dans le noir à 24 cases (36 m), Perception passive 11
Langues otyugh
Puissance 5 (1800 PX)

Télépathie limitée. L'otyugh peut magiquement transmettre de simples messages et images à n'importe quelle créature dans un rayon de 24 cases (36 mètres) et qui peut comprendre une langue. Cette forme de télépathie ne permet pas à la créature qui reçoit le message de répondre télépathiquement.

Actions

Attaques multiples. L'otyugh effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses tentacules.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +6 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre la maladie, sous peine d'être empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit soignée. À chaque fois que 24 heures viennent de s'écouler, la cible doit relancer ce jet de sauvegarde, réduisant ses points de vie maximums de 5 (1d10) en cas d'échec. Cette maladie est soignée en cas de succès. La cible meurt si la maladie réduit ses points de vie maximums à 0. Cette réduction des points de vie maximums de la cible est effective jusqu'à ce que la maladie soit soignée.
Tentacule. Attaque de mêlée avec une arme : +6 au toucher, allonge 2 cases (3 m), une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13) et entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. L'otyugh a deux tentacules, chacune d'elle peut agripper une cible.
Frappe tentaculaire. L'otyugh frappe les créatures agrippées entre elles ou sur une surface solide. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sous peine de subir 10 (2d6 + 3) dégâts contondants et être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'otyugh. En cas de jet de sauvegarde réussi, les cibles ne subissent que la moitié des dégâts contondants et ne sont pas étourdies.



Péryton

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 4 cases (6 m), vol 12 cases (18 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Perception +5
Résistance aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Sens Perception passive 15
Langues comprend le commun et l'elfique mais ne peut pas parler
Puissance 2 (450 PX)

Attaque en piquée. Si le péryton est en train de voler et pique droit sur une cible située à au moins 6 cases (9 mètres) et la touche avec une attaque en mêlée avec une arme, alors l'attaque inflige 9 (2d8) dégâts supplémentaires à la cible.
Vol agile. Le péryton ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il sort de la distance d'allonge d'un ennemi en volant.
Vue et odorat affûtés. Le péryton a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le péryton effectue une attaque avec sa corne et une attaque avec ses serres.
Corne. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 7 (1d8 +3) dégâts perforants.
Serres. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 2 cases (3 m), une cible. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts perforants.



Prêtre

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 5 cases (7,5 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +7, Persuasion +3, Religion +4
Sens Perception passive 13
Langues deux langues au choix
Puissance 2 (450 PX)

Éminence divine. Par une action bonus, un prêtre peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques en mêlée avec une arme fassent magiquement 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il touche. Cet avantage se poursuit jusqu'à la fin du tour. Si le prêtre dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau au-dessus du 1er.
Sorts. Le prêtre est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Un prêtre a les sorts de clerc suivants préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *éclair guidé, sanctuaire, soins*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration partielle*
Niveau 3 (2 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens*

Actions

Masse d'armes. Attaque en mêlée avec une arme: +2 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts contondants.

Les prêtres transmettent les enseignements de leurs dieux aux gens du peuple. Ils sont les leaders spirituels des temples et des chapelles et détiennent souvent une position influente au sein de leur communauté.
Les prêtres mauvais peuvent travailler ouvertement sous le joug d'un tyran, ou être les chefs d'une secte religieuse dissimulée dans l'ombre d'une civilisation bonne, supervisant des rites dépravés.
Un prêtre dispose généralement d'un ou plusieurs acolytes qui l'aident lors des cérémonies.

Enlaceur

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33
Vitesse 2 cases (3 m), escalade 2 cases (3 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

Compétences Discrétion +5, Perception +6
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 16
Langues -
Puissance 5 (1800 PX)

Fausse apparence. Tant que l'enlaceur reste inactif, il est impossible de le distinguer d'une formation naturelle de caverne, comme une stalagmite.
Filaments agrippant. L'enlaceur peut avoir jusqu'à 6 filaments à la fois. Chaque filament peut être attaqué (CA 20 ; 10 points de vie ; immunité au poison et aux dégâts psychiques). Détruire un filament n'inflige aucun dégât à l'enlaceur, qui peut faire sortir un filament de remplacement à son prochain tour. Un filament peut également être rompu si une créature utilise son action pour effectuer un jet de Force DD 15 contre elle.
Pattes d'araignée. L'enlaceur peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'enlaceur effectue quatre attaques avec ses filaments, utilise Embobiner, et effectue une attaque de morsure.
Morsure. Attaque en mêlée avec une arme: +7 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 22 (4d8 + 4) dégâts perforants.
Filament. Attaque en mêlée avec une arme: +7 au toucher, allonge 10 case (15 m), une cible. Touché : La cible est agrippée (évasion DD 15). Jusqu'à ce qu'elle ne

soit plus agrippée, la cible est entravée et a un désavantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, et l'enlaceur ne peut plus utiliser le même filament sur une autre cible.
Embobiner. L'enlaceur tire à lui sur 5 cases (7,50 mètres) chaque créature qu'il a agrippée.



Spectre

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 12 cases (15 m) (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisé, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrippé, inconscient
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 10
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Puissance 1 (200 PX)

Déplacement incorporel. Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Le spectre subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Absorption d'énergie. Attaque en mêlée avec un sort : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une créature. Touché : 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sans quoi ses points de vie maximums sont réduits d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis. Cette réduction dure jusqu'à ce que la créature termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0.



Espion

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Escamotage +4, Investigation +5, Perception +6, Perspicacité +4, Persuasion +5, Tromperie +5
Sens Perception passive 16
Langues deux langues au choix
Puissance 1 (200 PX)

Ruse. À chacun de ses tours, un espion peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.
Attaque sournoise (1/tour). Un espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1 case (1,50 mètre) ou moins d'un allié de l'espion qui n'est pas incapable d'agir et que l'espion n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Un espion réalise deux attaques en mêlée.
Épée courte. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforant.
Arbalète de poing. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 6/24 cases (9/36 m), une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Les dirigeants, les nobles, les marchands, les maîtres de guilde et autres riches notables utilisent les espions pour avoir le dessus dans un monde à la politique sans foi ni loi. Un espion est entraîné à récolter secrètement de l'information. Les espions loyaux préféreraient mourir que divulguer des renseignements qui pourraient les compromettre, eux ou leurs employeurs.

Stirge

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 2 cases (3 m), vol 8 cases (12 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 9
Langues -
Puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Absorption de sang. Attaque en mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une créature. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la stirge reste attachée à sa cible. Tant qu'elle est attachée, la stirge n'attaque pas mais au début de chaque tour de la stirge, la cible perd 5 (1d4 + 3) point de vie du fait qu'elle perde son sang. La stirge peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de mouvement, ce qu'elle fait une fois qu'elle a absorbé 10 points de vie de sang de la cible, ou lorsque cette dernière est morte. Toute créature, dont la cible, peut utiliser son action pour détacher la stirge.

Cet horrible monstre ressemble à un croisement entre une grande chauve-souris et un moustique géant. Ses pattes se terminent par des pinces coupantes, et sa longue trompe en forme d'aiguille perfore l'air lorsque la stirge cherche à se nourrir du sang de créatures vivantes.



Géant des Pierres

Géant de taille TG, neutre

Classe d'armure 17 (armure d'écailles)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 8 cases (12 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +8, Sag +4
Compétences Athlétisme +12, Perception +4
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 14
Langues géant
Puissance 7 (2900 PX)

Camouflage dans les rochers. Le géant a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec la massue.
Massue. Attaque de mêlée avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 cases (4,5 m), une cible. Touché : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.
Rocher. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 12/48 cases (18/72 m), une cible. Touché : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 ou être mise à terre.

Réactions

Réception de rocher. Si un rocher ou un objet similaire est envoyé au géant, le géant peut, s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, attraper le projectile et ainsi en éviter les dégâts contondants.

Les géants des pierres sont reclus, calmes et paisibles, tant qu'on les laisse seuls.



Golem de Pierres

Géant de taille TG, neutre

Classe d'armure 17 (armure d'écailles)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens vision dans le noir à 24 cases (36 m), Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Puissance 10 (5900 PX)

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altèreraient son apparence.
Résistance à la magie. Le golem a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.
Armes magiques. Le golem a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem réalise deux attaques de coup.
Coup. Attaque de mêlée avec une arme : +10 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.
Lenteur (Recharge 5-6). Le golem cible une ou plusieurs créatures qu'il peut voir dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie. En cas d'échec, une cible ne peut pas utiliser de réactions, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut pas faire plus d'une attaque à son tour. En outre, la cible peut à son tour prendre une action normale ou une action bonus, mais pas les deux. Ces effets durent pendant 1 minute. Une cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, l'effet se terminant sur un succès.

Les golems de pierre sont des créatures artificielles magiques taillées et ciselées dans la pierre pour apparaître comme de grandes statues impressionnantes. Comme d'autres golems, ils sont presque imperméables aux sorts et aux armes ordinaires.



Golem de Pierre du Trésor de la Reine Dragon

Nuée de mille-pattes

Utilisez le bloc stat de nuée d'insectes, ci-dessous.

Nuée d'insectes

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 4 cases (6 m), escalade 4 cases (6 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié
Sens vision aveugle à 2 cases (3 m), Perception passive 8
Langues -
Puissance 1/2 (100 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un insecte de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Morsures. Attaque de mêlée avec une arme : +3 au toucher, allonge 0 case (0 m), une cible dans l'espace de la nuée. Touché : 10 (4d4) dégâts perforants, ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

LA NATURE DES NUÉES
Les nuées présentées ici ne sont pas des groupes ordinaires de petites créatures. Ils se forment suite à une influence malsaine ou sinistre. Un vampire peut invoquer des nuées de chauves-souris et de rats des plus sombres recoins de la nuit, alors que la présence d'un seigneur momie peut faire sortir des scarabées depuis les profondeurs des sables de sa tombe. Une genaude pourrait avoir le pouvoir de tourner des nuées de corbeaux contre ses ennemis, tandis qu'une abomination yuan-ti pourrait avoir des nuées de serpents venimeux dans son sillage. Même les druides ne peuvent charmer ces nuées et leur agressivité est à la limite du surnaturel.

VARIANTE : NUÉE D'INSECTES
Différents types d'insectes peuvent se rassembler en nuées, et chaque nuée présente les caractéristiques particulières décrites ci-dessous.
Nuée de scarabées. Une nuée de scarabées possède une vitesse de creusement de 1 case (1,50 mètre), et voler à une vitesse de 6 cases, et n'a pas de vitesse d'escalade.
Nuée de mille-pattes. Une créature réduite à 0 point de vie par une nuée de mille-pattes est stable, mais

empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir repris des points de vie, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.
Nuée d'araignées. Un nuée d'araignées a les traits suivants. Déplacement sur la toile. La nuée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée. *Pattes d'araignée*. La nuée peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. *Sens de la toile*. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, la nuée connait l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.
Nuée de guêpes. Un nuée de guêpes a une vitesse de marche de 1 case (1,50 mètre), une vitesse de vol de 6 cases (9 mètres), et aucune vitesse d'escalade.

Nuée de Rats

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 24 (7d8 - 7)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié
Sens vision dans le noir à 6 cases (9 m), Perception passive 10
Langues -
Puissance 1/4 (50 PX)

Odorat aiguisé. La nuée a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.
Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un rat de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +2 au toucher, allonge 0 case (0 m), une cible. Touché : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

Troglodyte

Humanoïde (troglodyte) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Discrétion +2
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 10
Langues troglodyte
Puissance 1/4 (50 PX)

Peau de caméléon. Le troglodyte a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher.
Puanteur. Une créature, autre qu'un troglodyte, qui commence son tour à 1 case (1,50 mètre) du troglodyte doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature est immunisée à la puanteur de tous les troglodytes pendant 1 heure.
Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil le troglodyte a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur le vue.

Actions

Attaques multiples. Le troglodyte effectue trois attaques ; une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.
Griffes. Attaque de mêlée avec une arme : +4 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.



Troll

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure Géant de taille G, chaotique mauvais
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +2
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 12
Langues géant
Puissance 5 (1800 PX)

Odorat aiguisé. Le troll a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui s'appuient sur l'odorat.
Régénération. Le troll régénère 10 points de vie au début de son tour. Si le troll prend des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll. Le troll ne meurt que s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Actions

Attaques multiples. Le troll réalise trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +7 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.
Griffes. Attaque de mêlée avec une arme : +7 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.



Vampire

Mort-vivant (métamorphe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 144 (17d8 + 68)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +9, Perception +7
Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques
Sens vision dans le noir à 24 cases (36 m), Perception passive 17
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Puissance 13 (10 000 PX)

Métamorphe. Si le vampire n'est pas au soleil ou dans une étendue d'eau courante, il peut utiliser son action pour se métamorphoser en une chauve-souris de taille TP ou en un nuage de brouillard de taille M, ou reprendre sa véritable forme. Tant qu'il est sous forme de chauve-souris, le vampire ne peut pas parler, sa vitesse de déplacement au sol tombe à 1 case (1,50 m), mais il obtient une vitesse de vol de 6 cases (9 mètres). Ses statistiques, autres que sa taille et sa vitesse, restent inchangées. Tout ce qu'il porte sur lui est transformé avec lui, contrairement à ce qu'il transporte. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. Tant qu'il est sous forme brumeuse, le vampire ne peut effectuer aucune action, parler ou manipuler un objet. Il est en apesanteur, obtient une vitesse de vol de 6 mètres, peut rester en vol stationnaire, pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter. De plus, si de l'air peut passer par un petit espace, le nuage de brume le peut également sans être considéré comme passant dans un espace étroit. Le nuage ne peut pas pénétrer dans l'eau. Il a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution, et est immunisé à tous les dégâts non magiques, à l'exception des dégâts qu'il subit du soleil.
Résistance légendaire (3/jour). Si le vampire échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de le réussir automatiquement.
Évasion brumeuse. Lorsqu'il tombe à 0 point de vie en dehors de sa tombe, le vampire se transforme en un nuage de brume (comme avec le trait Métamorphe) plutôt que de tomber inconscient, à condition qu'il ne soit pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante. S'il ne peut pas se transformer, il est détruit. Tant qu'il est à 0 point de vie sous forme brumeuse, il ne peut pas retrouver sa forme de vampire, il doit impérativement atteindre sa tombe dans les 2 heures, ou être détruit. Dès qu'il atteint sa tombe, il retrouve sa forme vampirique. Il est alors paralysé jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 point de vie. Après être resté 1 heure dans sa tombe avec 0 point de vie, le vampire récupère 1 point de vie.
Régénération. Si le vampire échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de le réussir automatiquement.
Pattes d'araignée. Le vampire peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.
Faiblesses de vampire. Le vampire a les faiblesses suivantes :
Interdiction. Le vampire ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.
Détruit par les étendues d'eau courante. Le vampire subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour au sein d'une étendue d'eau courante.
Un pieu dans le cœur. Si une arme perforante faite de bois est enfoncée dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe, le vampire devient paralysé jusqu'à ce que ce pieu soit retiré.
Hypersensibilité à la lumière du soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. Tant qu'il est sous la lumière du soleil, il a un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique.

Actions

Attaques multiples (forme de vampire uniquement). Le vampire effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.
Mains nues (forme de vampire uniquement). Attaque de mêlée avec une arme : +9 au toucher, allonge 1 case

(1,5 m), une créature. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts contondants. Plutôt que d'infliger des dégâts, le vampire peut agripper la cible (évasion DD 18).
Morsure (forme de vampire ou de chauve-souris uniquement). Attaque de mêlée avec une arme : +9 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une créature consentante ou une créature agrippée par le vampire, incapable d'agir ou entravée. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Les points de vie maximums de la cible sont réduits d'un montant égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis, et le vampire récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0. Un humanoïde abattu de la sorte puis enterré se relève la nuit suivante en tant que rejeton vampirien sous le contrôle du vampire.
Charme. Le vampire cible un humanoïde qu'il peut voir et à 6 cases (9 mètres) maximum de lui. Si la cible peut voir le vampire, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette capacité magique, sous peine d'être charmée par le vampire. Une fois charmée, la cible voit le vampire comme un véritable ami qu'elle doit écouter et protéger. Bien que la cible ne soit pas sous le contrôle du vampire, elle prend les requêtes et les actions du vampire de la façon la plus favorable qui soit, et elle est une cible consentante pour l'attaque de morsure du vampire. À chaque fois que le vampire ou un compagnon du vampire fait quelque chose de nuisible à la cible, elle peut retenter un jet de sauvegarde, mettant un terme au charme qui l'affecte en cas de succès. Sinon l'effet dure 24 heures ou jusqu'à ce que le vampire soit détruit, sur un autre plan d'existence que celui de la cible, ou utilise une action bonus pour mettre fin à l'effet.
Enfants de la nuit (1/jour). Le vampire appelle magiquement à lui 2d4 nuées de chauves-souris ou de rats, à condition que le soleil ne soit pas encore levé. S'il est à l'extérieur, le vampire peut choisir d'appeler à la place 3d6 loups. Les créatures appelées arrivent en 1d4 tours, agissant tels des alliés du vampire et obéissant à ses commandes verbales. Les bêtes restent 1 heure, jusqu'à ce que le vampire meure, ou jusqu'à ce que le vampire utilise une action bonus pour les congédier.

Actions légendaires

Le vampire peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Seulement une action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le vampire récupère ses actions légendaires utilisées au début de son tour de jeu.
Déplacement. Le vampire se déplace de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.
Mains nues. Le vampire effectue une attaque à mains nues.
Morsure (coûte 2 actions). Le vampire effectue une attaque de morsure.



Rejeton Vampirien

Mort-vivant (métamorphe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +3
Compétences Discrétion +6, Perception +3
Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants d'attaques non magique
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 13
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Puissance 5 (1800 PX)

Régénération. Le rejeton vampirien récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et qu'il n'est pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante. Si le vampirien subit des dégâts radiants ou des dégâts via de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du vampirien.
Pattes d'araignée. Le rejeton vampirien peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.
Faiblesses de vampire. Le rejeton vampirien a les faiblesses suivantes :
Interdiction. Le rejeton vampirien ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.
Détruit par les étendues d'eau courante. Le vampirien subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour au sein d'une étendue d'eau courante.
Un pieu dans le cœur. Le rejeton vampirien est détruit si une arme perforante faite de bois est enfoncée dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe.
Hypersensibilité à la lumière du soleil. Le vampirien subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, il a un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. Le rejeton vampirien effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +6 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une créature consentante ou une créature agrippée par le vampirien, incapable d'agir ou entravée. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Les points de vie maximums de la cible sont réduits d'un montant égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis, et le rejeton vampirien récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0.



Vétéran

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Puissance 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Un vétéran réalise deux attaques à l'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il peut également réaliser une attaque avec cette dernière.
Épée longue. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si tenue à deux mains.
Épée courte. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.
Arbalète lourde. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 24/60 cases (30/120 m), une cible. Touché : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Les vétérans sont des combattants professionnels qui s'enrôlent contre rémunération ou pour protéger quelque chose en laquelle ils croient ou qui a de la valeur à leurs yeux. Leurs rangs comportent des soldats retirés après avoir longtemps servis ainsi que des guerriers n'ayant jamais servi quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes.

Champignon Violet

Plante de taille M, sans alignement

Classe d'armure 5
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 1 cases (1,5 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, effrayé
Sens vision aveugle à 6 cases (9 m) (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Puissance 1/4 (50 PX)

Fausse apparence. Tant que le champignon Violet reste inactive, on ne peut pas la distinguer d'un champignon ordinaire.

Actions

Attaques multiples. Le champignon effectue 1d4 attaques de Contact pourrissant.
Contact pourrissant. Attaque de mêlée avec une arme : +2 au toucher, allonge 2 case (3 m), une créature. Touché : 4 (1d8) dégâts nécrotiques.



Feu Follet

Mort-vivant de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 19
Points de vie 22 (9d4)
Vitesse 0 m, vol 12 cases (15 m) (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Immunités aux dégâts foudre, poison
Résistances aux dégâts acide. feu, froid, nécrotique,

tonnerre, contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions. à terre, épuisé, agrippé, paralysé, empoisonné, entravé, inconscient
Sens vision dans le noir à 24 cases (36 m), Perception passive 12
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Puissance 2 (450 PX)

Absorption de vie. Au prix d'une action bonus, le feu follet peut prendre pour cible une créature qu'il peut voir se trouvant à 1 case (1,50 mètre) de lui, ayant 0 point de vie et qui est toujours vivante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 contre cette magie ou mourir. Si la cible meurt, le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.
Éphémère. Le feu follet ne peut rien porter ou ni transporter.
Mouvement incorporel. Le feu follet peut se déplacer à travers d'autres créatures ou des objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Illumination variable. Le feu follet émet une lumière vive dans un rayon de 1 case (1,50) à 4 cases (6 mètres), et une lumière faible sur un nombre supplémentaire de mètres égal au rayon choisi. Le feu follet peut modifier le rayon par une action bonus.

Actions

Secousse. Attaque de mêlée avec un un sort : +4 au toucher, allonge 1 case (1,50 m), une créature. Touché : 9 (2d8) dégâts de foudre.
Invisibilité. Le feu follet (ainsi que son illumination) devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque, utilise son Absorption de vie, ou jusqu'à ce que sa concentration cesse (comme s'il se concentrait sur un sort).



Kobold Ailé

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 7 (3d6 - 3)
Vitesse 6 cases (9 m), vol 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 8
Langues commun, draconique
Puissance 1/4 (50 PX)

Sensibilité à la lumière du soleil. À la lumière du soleil, le kobold a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.
Tactique de groupe. Un kobold a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1 case (1,50 mètre) ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Dague. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.
Chute de Pierre. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, une cible se trouvant directement sous le kobold. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.



Wiverne

Dragon de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 6 cases (9 m), vol 18 cases (24 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +4
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 14
Langues -
Puissance 6 (2300 PX)

Actions

Attaques multiples. La wiverne réalise deux attaques : une avec sa morsure et une avec son dard. Lorsqu'elle vole, elle peut utiliser ses griffes à la place d'une des attaques.
Dard. Attaque de mêlée avec une arme : +7 au toucher, allonge 2 cases (3 m), une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite.
Griffes. Attaque de mêlée avec une arme : +7 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +7 au toucher, allonge 2 cases (3 m), une créature. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Cousines des grands dragons, les wivernes possèdent deux pattes écailleuses, des ailes de cuir et une queue musclée surmontée d'un dard empoisonné pouvant tuer une créature en quelques secondes.



Yuan-Ti Maléficié

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Tromperie
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 11
Langues abyssal, commun, draconique
Puissance 3 (700 PX)

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en un serpent de taille M, ou pour retrouver son apparence originale. Ses statistiques sont les mêmes pour chaque forme. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il ne change pas de forme s'il meurt.
Sorts innés (forme de yuan-ti uniquement). La caractéristique de Sorts innés du yuan-ti est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le yuan-ti peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour : *suggestion*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.
Type de maléficié. Le yuan-ti possède un des types suivants :
Type 1 : Corps humain et tête de serpent.
Type 2 : Tête humaine et des serpents à la place des bras.
Type 3 : Tête et buste humain avec un corps de serpent à la place des jambes.

Actions pour le Type 1

Attaques multiples (forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti réalise deux attaques à distance ou deux attaques en mêlée, mais il ne peut utiliser son attaque de morsure qu'une fois.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une créature. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.
Cimeterre (forme de yuan-ti uniquement). Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.
Arc long (forme de yuan-ti uniquement). Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 30/120 cases (45/180 m), une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Actions pour type 2

Attaques multiples (forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti réalise deux attaques de morsure avec ses bras serpents.
Morsure. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une créature. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Actions pour type 3

Attaques multiples (forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti réalise deux attaques à distance ou deux attaques en mêlée, mais il ne peut utiliser son attaque d'étreinte qu'une fois.
Morsure (forme de serpent uniquement). Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une créature. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.
Étreinte. Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une créature. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 13 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le yuan-ti ne peut pas étreindre une autre cible.
Cimeterre (forme de yuan-ti uniquement). Attaque de mêlée avec une arme : +5 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.
Arc long (forme de yuan-ti uniquement). Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 30/120

cases (45/180 m), une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.



Yuan-Ti Pur-Sang

Humanoïde (yuan-ti) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 6 cases (9 m)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +3, Perception +3, Tromperie +6
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 12 cases (18 m), Perception passive 13
Langues abyssal, commun, draconique
Puissance 1 (200 PX)

Sorts innés. La caractéristique du yuan-ti pour lancer des sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 12). Le yuan-ti peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour chacun: *suggestion, vaporisation de poison*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le yuan-ti réalise deux attaques en mêlée.
Cimeterre. Attaque de mêlée avec une arme : +3 au toucher, allonge 1 case (1,5 m), une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.
Arc court. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 16/64 cases (24/96 m), une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.



Sorts

Cette section recueille les sorts référencés dans l'aventure Le Trésor de la Reine Dragon, à l'exception de ceux déjà disponibles dans les règles de base de D & D. Cela inclut les sorts mentionnés dans les blocs de statistiques des monstres (dans l'appendice d'aventure et dans ce supplément) et les sorts référencés par des objets magiques. Ces sorts sont tirés du Manuel du joueur et sont fournis ici pour votre commodité.
Pour les règles régissant la magie et le lancer de sorts, voir les règles de base de D & D ou le manuel du joueur.

AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

niveau 1 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 6 cases (9 mètres)
Composantes : V, S, M (un morceau de nourriture)
Durée : 24 heures
Ce sort vous permet de persuader une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Elle doit vous voir et vous entendre. Si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus, le sort échoue. Autrement, la bête doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort prend fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez charmer une bête supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

COQUILLE ANTIVIE

Lorsque ce sort est référencé pour une utilisation possible du joueur dans l'aventure, voir le sort *Zone d'antimagie* dans le manuel du joueur.

ZONE D'ANTIMAGIE

niveau 8 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (sphère de 2 cases (3 mètres) de rayon)
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux du même métal)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure
Une sphère invisible d'antimagie d'un rayon de 2 cases (3 mètres) vous englobe. Cet espace est dissocié de l'énergie magique qui s'étend dans le multivers. Dans la sphère, aucun sort ne peut être incanté, les créatures convoquées disparaissent et même les objets magiques redeviennent mondains. Jusqu'à la fin du sort, la sphère reste centrée sur vous lors de vos mouvements.
Les sorts et les autres effets magiques, sauf ceux générés par un artéfact ou une divinité, sont réprimés à l'intérieur de la sphère et ils ne peuvent plus y pénétrer. Un emplacement utilisé pour incanter un sort réprimé est dépensé. Un effet est nul lorsqu'il est réprimé mais le temps continue de s'écouler pour le décompte de sa durée.
Effets ciblés. Les sorts et autres effets magiques, tels que projectile magique ou charme-personne, qui ciblent une créature ou un objet dans la sphère n'ont aucun effet sur la cible.
Zones de magie. La zone d'un autre sort ou d'un effet magique, tel que boule de feu, ne peut s'étendre dans la sphère. Si la sphère se superpose à une zone de magie, la partie commune est réprimée. Par exemple, les flammes créées par un mur de feu sont réprimées à l'intérieur de la sphère, créant ainsi une ouverture dans le mur, si la portion commune est suffisamment grande.
Sorts. Tout sort ou autre effet magique actif sur une créature ou un objet dans la sphère est réprimé pendant qu'il y est.
Objets magiques. Les propriétés et les pouvoirs des objets magiques sont réprimés dans la sphère. Par exemple, une épée longue +1 présente dans la sphère fonctionne comme une épée longue mondaine.
Les propriétés et les pouvoirs d'une arme magique sont réprimés s'ils sont utilisés contre une cible dans la sphère ou si l'arme est maniée par un attaquant dans la sphère. Si une arme magique ou une pièce de munition quitte entièrement la sphère (par exemple, si vous décochez une flèche magique ou si vous lancez une lance vers une cible en dehors de la sphère), la répression de la magie de l'objet cesse aussitôt qu'il la quitte.
Déplacement magique. La téléportation et les déplacements planaires ne fonctionnent pas dans la sphère, quelle que soit l'origine ou la destination d'un tel déplacement magique. Un portail vers un autre lieu, un autre monde ou un autre plan d'existence, autant qu'une ouverture vers un espace extra-dimensionnel comme celui créé par le sort corde enchantée, sont temporairement fermés tant qu'ils sont dans la sphère.
Créatures et objets. Une créature ou un objet convoqué ou créé par magie disparait temporairement de la sphère. Une telle créature réapparait instantanément lorsque l'espace occupé par la créature n'est plus dans la sphère.
Dissipation de la magie. Les sorts et les effets magiques tel que dissipation de la magie n'ont aucun effet sur la sphère. De même, les sphères créées par des sorts de zone d'antimagie ne s'annulent pas l'une l'autre.

PEAU D'ÉCORCE

niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact
Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure
Vous touchez une créature volontaire. Jusqu'à la fin du sort, la peau de la cible prend une texture rugueuse telle l'écorce d'un arbre et la CA de la cible ne peut être inférieure à 16, peu importe le type d'armure qu'elle porte.

SENS ANIMAL
niveau 2 - divination (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure
Vous touchez une bête volontaire. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour voir à travers les yeux de la bête et entendre ce qu'elle entend. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour retrouver vos propres sens. Lorsque vous percevez par l'intermédiaire des sens de la bête, vous bénéficiez des sens spéciaux que possède la créature. Cependant, vous perdez l'usage de vos propres sens.

CÉCITÉ/SURDITÉ
niveau 2 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 6 cases (9 mètres)
Composantes : V
Durée : 1 minute
Vous pouvez aveugler ou assourdir un ennemi.
Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle est soit aveuglée, soit assourdie (selon votre choix) pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort prend fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

APAISEMENT DES ÉMOTIONS
niveau 2 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 12 cases (18 mètres)
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute
Vous tentez de supprimer les émotions fortes dans un groupe de personnes. Chaque humanoïde dans une sphère de 4 cases (6 mètres) de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Une créature peut choisir de rater volontairement son jet de sauvegarde. En cas d'échec au jet de sauvegarde, choisissez subit l'un des deux effets suivants.
Vous pouvez supprimer tous les effets qui font qu'une cible est charmée ou effrayée. Lorsque ce sort prend fin, les effets supprimés reviennent, en présumant que leur durée n'a pas expiré entre temps.
Ou vous pouvez rendre une cible indifférente à des créatures envers qui elle montre des signes d'hostilité. Cette indifférence prend fin lorsque la cible est attaquée ou blessée par un sort ou lorsqu'elle est témoin d'une attaque envers un de ses alliés. Lorsque le sort prend fin, la créature redevient hostile, à moins que le MD en décide autrement.

ORBE CHROMATIQUE
niveau 1 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 cases (27 mètres)
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 50 PO)
Durée : instantanée
Vous projetez une sphère d'énergie de 10 cm de diamètre vers une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Vous choisissez acide, foudre, feu, froid, poison ou tonnerre comme type d'orbe que vous créez. Vous faites ensuite une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si l'attaque touche, la créature subit 3d8 dégâts du type préalablement déterminé.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

COULEURS DANSANTES
niveau 1 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 4,50 mètres)
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre ou de sable de couleur rouge, jaune et bleu)
Durée : 1 round
Un assortiment éblouissant de faisceaux lumineux et colorés fait éruption de votre main. Lancez 6d10. Cette valeur représente le nombre maximal de points de vie des créatures que vous pouvez affecter avec ce sort. Les créatures dans un cône de 3 cases (4,50 mètres) dont vous êtes l'origine sont affectées selon l'ordre croissant de leurs points de vie (en ignorant les créatures inconscientes et celles qui ne peuvent pas voir).
En partant de la créature avec le plus petit nombre de points de vie, chaque créature affectée par ce sort est aveuglée jusqu'à la fin du sort. Retirez les points de vie de chaque créature avant de passer à la prochaine créature avec le plus petit nombre de points de vie. Les points de vie d'une créature doivent être égaux ou inférieurs au total pour que cette créature soit affectée.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus,

ajoutez 2d10 au lancer initial pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

CONFUSION

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 cases (27 mètres)
Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort assaille et tord les esprits des créatures, générant des illusions et provoquant des actions incontrôlées. Chaque créature dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle sera affectée par le sort.

Une cible affectée ne peut réagir et elle doit lancer 1d10 au début de chacun de ses tours de jeu pour déterminer son comportement pour ce tour.

d10	**Comportement**
1	La créature emploie tout son mouvement pour se déplacer de façon aléatoire. Pour déterminer la direction, lancez 1d8 et assignez une direction à chaque face. La créature ne prend pas d'action pour ce tour.
2-6	La créature ne se déplace pas et elle ne prend pas d'action pour ce tour.
7-8	La créature prend son action pour faire une attaque en mêlée contre une créature à sa portée, déterminée de façon aléatoire. Si aucune créature n'est à sa portée, la créature ne fait rien pour ce tour.
9-10	La créature peut agir et se déplacer normalement.

À la fin de chacun de ses tours, une créature affectée peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, l'effet du sort prend fin pour cette cible.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 1 case (1,50 mètre) pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

LUMIÈRE DU JOUR

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 12 cases (18 mètres)
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une sphère de lumière de 12 cases (18 mètres) de rayon jaillit d'un point choisi dans la portée du sort. La sphère est composée de lumière vive et elle émet une faible lumière sur 12 cases (18 mètres) supplémentaires.

Si vous choisissez un point sur un objet que vous tenez ou sur un objet qui n'est pas porté ou transporté, la lumière émane de cet objet et se déplace avec lui. En recouvrant complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, la lumière est bloquée.

Si une portion de la zone du sort chevauche une zone de ténèbres créée par un sort de niveau 3 ou moindre, le sort qui génère les ténèbres est dissipé.

DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous savez si une aberration, un célestial, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant est présent dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous pouvez aussi déterminer sa localisation. De la même manière, vous savez si un objet ou un lieu à 9 mètres ou moins de vous a été consacré ou profané.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

DÉTECTION DES PENSÉES

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vous pouvez lire les pensées de certaines créatures. Lorsque vous incantez le sort et lors de votre action à chaque tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez concentrer votre esprit sur une créature que vous pouvez voir à 6 cases (9 mètres) ou moins de vous. Si la créature choisie possède une Intelligence de 3 ou moins, ou si elle ne parle aucun langage, la créature n'est pas affectée.

Vous lisez d'abord les pensées superficielles de la créature, ce qui occupe son esprit à cet instant. Lors d'une action, vous pouvez diriger votre attention sur les pensées d'une autre créature ou tenter d'approfondir votre lecture des pensées de la même créature. Si vous approfondissez votre lecture, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous obtenez l'accès à son raisonnement (le cas échéant), à son état émotif et à une pensée qui préoccupe son esprit sur un spectre plus large tel un souci, un amour ou une haine. En cas de réussite, le sort prend fin. Dans tous les cas, la cible est consciente que son esprit est sous votre regard. À moins que vous ne dirigiez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut utiliser son action à son tour pour faire un jet d'Intelligence opposé à votre jet d'Intelligence. Si elle a le dessus, le sort prend fin.

Les questions dirigées verbalement vers la cible

orientent le fil de ses pensées. Ce sort est donc particulièrement efficace lors d'un interrogatoire.
Vous pouvez aussi employer ce sort pour détecter la présence de créatures pensantes qui vous sont invisibles. Lorsque vous lancez ce sort ou lors d'une action pendant la durée du sort, vous pouvez chercher des pensées à 6 cases (9 mètres) ou moins de vous. Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 60 cm de pierre, 5 centimètres de métal ordinaire, ou une mince feuille de plomb. Vous ne pouvez pas détecter une créature possédant une Intelligence de 3 ou moins ou ne parlant aucun langage.
Après avoir détecté la présence d'une créature de cette manière, vous pouvez lire ses pensées pour le reste de la durée du sort tel que décrit ci-dessus, même si vous ne pouvez plus la voir, mais à condition qu'elle reste dans la portée du sort.

DRUIDISME

niveau 0 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 6 cases (9 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée
En murmurant aux esprits de la nature, vous créez l'un des effets suivants, dans la portée du sort :
• Vous créez un minuscule et inoffensif effet sensoriel qui permet de prédire les conditions météorologiques pour les 24 prochaines heures, à l'endroit où vous êtes. L'effet pourrait se manifester comme un orbe doré pour indiquer un ciel dégagé, un nuage pour annoncer la pluie, un flocon de neige pour une chute de neige et ainsi de suite. L'effet persiste pour 1 round.
• Vous provoquez immédiatement la floraison d'une fleur, l'ouverture d'une gousse ou le débourrement d'un bourgeon de feuille.
• Vous créez un inoffensif effet sensoriel instantané comme une chute de feuilles, une légère brise, le son d'un petit animal ou une subtile odeur de putois. L'effet doit se limiter à un cube de 1 case (1,50 mètre) d'arête.
• Vous éteignez ou allumez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.

ENCHEVÊTREMENT

niveau 1 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 cases (27 mètres)
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute
Herbes et lianes germent du sol dans un carré de 6 mètres d'arête ayant son origine sur un point dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces plantes rendent le terrain difficile.
Une créature prise dans la zone lorsque vous incantez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle est entravée par l'enchevêtrement de plantes jusqu'à la fin du sort. Une créature entravée par les plantes peut utiliser une action pour faire un jet de sauvegarde de Force opposé au DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la créature se libère.
Lorsque le sort prend fin, les plantes invoquées se fanent.

TENTACULES NOIRS D'EVARD

niveau 4 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 cases (27 mètres)
Composantes : V, S, M (un morceau de tentacule d'une pieuvre ou d'un calmar géant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute
De sombres tentacules grouillants occupent le sol dans un carré de 6 mètres d'arête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces tentacules rendent le terrain difficile.
Lorsqu'une créature pénètre dans la zone affectée pour la première fois lors d'un tour ou lorsqu'elle y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 3d6 dégâts contondants et elle est entravée par les tentacules jusqu'à la fin du sort.
Une créature qui débute son tour dans la zone et qui est déjà entravée par les tentacules subit 3d6 dégâts contondants.
Une créature entravée par les tentacules peut utiliser son action pour faire un jet de Force ou de Dextérité (selon son choix) opposé au DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, elle se libère.

FEUILLE MORTE

niveau 1 - transmutation
Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous ou une créature à 12 cases (18 mètres) ou moins de vous tombe.
Portée : 18 mètres
Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)
Durée : 1 minute
Choisissez jusqu'à cinq créatures en chute libre dans la portée du sort. Le taux de descente d'une créature en chute libre est ramené à 12 cases (18 mètres) par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât de chute et elle retombe sur ses pieds. Le sort prend alors fin pour cette créature.

NAPPE DE BROUILLARD

niveau 1 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 24 cases (36 mètres)
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure
Vous créez une sphère de brouillard de 4 cases (6 mètres) de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins et la visibilité

dans la zone est nulle. Elle persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent de force modérée ou plus (au moins 15 km/h) la dissipe.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 4 cases (6 mètres) pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

FORME GAZEUSE

niveau 3 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un morceau de gaze et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure
Vous transformez une créature volontaire que vous touchez, ainsi que tout ce qu'elle porte et transporte, en un nuage brumeux pour la durée du sort. Le sort prend fin si la créature atteint 0 point de vie. Une créature immatérielle n'est pas affectée.
Alors qu'elle est dans cet état, la cible ne peut se déplacer que par le vol, à la vitesse de 3 mètres. La cible peut pénétrer et occuper l'espace d'une autre créature. La cible possède une résistance aux dégâts non magiques, et elle a l'avantage à ses jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. La cible peut passer par de petits trous, des ouvertures étroites et même par des fissures. Cependant, elle considère les liquides comme des surfaces dures. La cible ne peut chuter et elle se maintient dans les airs même lorsqu'elle est étourdie ou autrement indisposée.
Alors qu'elle est dans l'état d'un nuage brumeux, la cible ne peut parler ou manipuler des objets. Les objets qu'elle transportait ou tenait ne peuvent être lâchés ou utilisés de quelconque façon. La cible ne peut attaquer ou lancer des sorts.

BOURRASQUE

niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 12 cases (18 mètres))
Composantes : V, S, M (une semence de légume)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute
Un corridor de vent long de 12 cases (18 mètres) et large de 2 cases (3 mètres) souffle de votre position vers une direction de votre choix, pour la durée du sort. Chaque créature qui débute son tour dans le corridor doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle est poussée de 3 cases (4,50 mètres) dans l'axe du corridor.
Toute créature dans le corridor doit consommer 2 mètres de mouvement pour chaque mètre parcouru lorsqu'elle se rapproche de vous.
La bourrasque disperse les gaz et la vapeur, et elle éteint les chandelles, les torches et les autres flammes exposées dans la zone. Elle fait vaciller les flammes protégées, comme celle d'une lanterne, qui ont alors 50 % de chance de s'éteindre.
Lors d'une action bonus à chacun de vos tours avant que le sort prenne fin, vous pouvez changer la direction du corridor de vent.

FLÉAU D'INSECTES

niveau 5 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 60 cases (90 mètres)
Composantes : V, S, M (quelques cristaux de sucre, quelques grains de céréale et un peu de graisse)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes
Une nuée de criquets bourdonnants occupent une sphère de 4 cases (6 mètres) de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins. La sphère persiste pour la durée du sort et la visibilité dans la zone est réduite. L'espace de la sphère est un terrain difficile.
Lorsque la sphère apparait, chaque créature s'y trouvant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 4d10 dégâts perforants. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature doit aussi faire le jet de sauvegarde lorsqu'elle pénètre dans l'espace du sort pour la première lors d'un tour ou lorsqu'elle y termine son tour.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

GRAND PAS

niveau 1 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de terre)
Durée : 1 heure
Vous touchez une créature. La vitesse de la cible augmente de 2 cases (3 mètres) jusqu'à la fin du sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

IMAGE MIROIR

niveau 2 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute
Trois duplicatas illusoires de votre personne apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les duplicatas se déplacent avec vous et ils imitent vos actions, permutant leur position de sorte qu'il soit impossible de déterminer laquelle des images est réelle. Vous pouvez utiliser votre action pour dissiper les duplicatas illusoires.

À chaque fois qu'une créature vous prend pour cible avec une attaque pendant la durée du sort, lancez 1d20 pour déterminer si l'attaque ne cible pas plutôt un de vos duplicatas.
Si vous avez trois duplicatas, vous devez obtenir 6 ou plus sur votre lancer pour diriger la cible de l'attaque vers un duplicata. Avec deux duplicatas, vous devez obtenir 8 ou plus. Avec un seul duplicata, vous devez obtenir 11 ou plus.
La CA d'un duplicata est égal à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une attaque touche un duplicata, il est détruit. Un duplicata peut être détruit seulement par une attaque qui le touche. Il ignore les autres dégâts et effets. Le sort prend fin si les trois duplicatas sont détruits.
Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne peut pas voir, si elle se fie sur un autre sens que la vision, comme la vision aveugle, ou si elle peut percevoir les illusions comme étant fausses, comme avec vision suprême.

DOUBLE ILLUSOIRE

niveau 5 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure
Vous devenez invisible au moment même où un double illusoire apparaît à l'endroit où vous êtes. Le double persiste pour la durée du sort, mais l'invisibilité prend fin si vous attaquez ou si vous incantez un sort.
Vous pouvez utiliser une action pour déplacer votre double illusoire jusqu'à deux fois votre vitesse tout en le faisant gesticuler, parler et agir comme vous l'entendez. Vous pouvez voir à travers ses yeux et entendre par ses oreilles comme si vous étiez là où il est. À chacun de vos tours, par une action bonus, vous pouvez retrouver vos sens et inversement. Tant que vous utilisez ses sens, vous êtes aveugle et sourd à votre environnement immédiat.

FORCE FANTASMAGORIQUE

niveau 2 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 12 cases (18 mètres)
Composantes : V, S, M (un morceau de toison)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute
Vous façonnez une illusion qui s'enracine dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence sans quoi elle percevra comme réel un objet, une créature ou tout autre phénomène visible de votre conception, pas plus grand qu'un cube de 3 mètres d'arête, et ce pour la durée du sort. Le sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et sur les créatures artificielles.
Le fantasme inclut les sons, la température et d'autres stimuli qui ne sont évidents que pour la créature.
La cible peut utiliser son action pour examiner le fantasme avec un jet d'Intelligence (Investigation) opposé au DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la cible comprend que le fantasme n'est qu'une illusion et le sort prend fin.
Tant que la cible est sous l'effet du sort, elle considère le fantasme comme réel. La cible rationalise toute conséquence insensée lorsqu'elle interagit avec le fantasme. Par exemple, une cible qui tente de traverser un pont fantasmatique qui enjambe un gouffre tombe après avoir fait un pas sur le pont. Si la cible survit à la chute, elle croit toujours que le pont existe bien et trouve une explication logique à sa chute (on l'a poussé, elle a glissé, une rafale l'a fait basculer).
Une cible affectée est tellement persuadée de la réalité du fantasme que l'illusion peut même lui faire subir des dégâts. Un fantasme façonné à l'image d'une créature peut attaquer la cible. De la même manière, un fantasme apparaissant comme du feu, un bassin d'acide ou du magma peut brûler la cible. À chaque round, lors de votre tour, le fantasme peut infliger 1d6 dégâts psychiques à la cible si elle se trouve dans l'espace du fantasme ou à 1 case (1,50 mètre) ou moins du fantasme, dans le cas où l'illusion est celle d'une créature ou un danger qui pourrait logiquement infliger des dégâts, comme une attaque. La cible perçoit les dégâts comme étant du type approprié à l'illusion.

CROISSANCE VÉGÉTALE

niveau 3 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action ou 8 heures
Portée : 30 cases (45 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée
Ce sort canalise une force vitale vers les plantes présentes dans une zone spécifique. Il y a deux usages possibles du sort. L'un procure des bénéfices immédiats alors que l'autre s'étale sur un plus long terme.
Si vous lancez ce sort en utilisant 1 action, choisissez un point dans la portée du sort. Toutes plantes normales présentes dans un rayon de 24 cases (30 mètres) autour de ce point croissent avec vigueur. Une créature se déplaçant à travers la zone doit consommer 3 cases (4 mètres) de mouvement pour parcourir 1 case (1 mètre).
Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de dimension variable comme étant exclues de la zone d'effet du sort.
Si vous lancez ce sort sur une période de 8 heures, vous enrichissez le sol. Toutes les plantes présentes dans une surface de 265 cases (400 mètres) de rayon centrée sur point dans la portée du sort sont enrichies pour 1 année. Les plantes produisent deux fois plus de nourriture lors de la récolte.

NUAGE DE POISON
Lorsque ce sort est référencé dans le bloc de statistiques de Pharblex Crachemépris, voir le sort de *vaporisation de poison* dans le manuel du joueur.

VAPORISATION DE POISON
niveau 0 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 2 cases (3 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée
Vous tendez votre paume vers une créature visible dans la portée du sort et vous projetez une bouffée de gaz nocif de votre main. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 1d12 dégâts de poison.
Les dégâts de ce sort augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d12), le niveau 11 (3d12) et le niveau 17 (4d12).

RAYON ARDENT
niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 24 cases (36 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée
Vous générez trois rayons de feu et vous les projetez vers des cibles dans la portée du sort. Vous pouvez les projeter sur une ou plusieurs cibles.
Effectuez une attaque à distance avec un sort pour chaque rayon. Si elle touche, la cible subit 2d6 dégâts de feu.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous générez un rayon supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

APPARENCE TROMPEUSE
niveau 5 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 6 cases (9 mètres)
Composantes : V, S
Durée : 8 heures
Ce sort vous permet de changer l'apparence des créatures que vous pouvez voir dans la portée du sort. Vous donnez à chaque créature choisie une nouvelle apparence illusoire. Une cible réticente doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme pour ne pas être affectée par le sort.
Le sort déguise l'apparence physique autant que les vêtements, l'armure, les armes et l'équipement. Vous pouvez faire paraître chaque créature 30 centimètres plus grande ou plus petite, mince, obèse, ou entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier leur type morphologique. Vous devez donc choisir une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous. L'effet persiste pour la durée du sort, sauf si vous utilisez une action pour y mettre fin.
Les modifications apportées par ce sort ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce sort pour ajouter un chapeau à votre accoutrement, les objets passeront à travers le chapeau et si on y touche, on ne sentira pas sa présence ou on tâtera plutôt votre tête et votre chevelure. Si vous utilisez ce sort pour paraître plus mince, la main d'une personne qui veut vous toucher entrera en contact avec votre corps alors que sa main semble libre d'obstruction.
Une créature peut utiliser son action pour inspecter une cible et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si elle réussit, la créature comprend que la cible est déguisée.

COMMUNICATION À DISTANCE
niveau 3 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : illimitée
Composantes : V, S, M (un petit morceau de fil de cuivre)
Durée : 1 round
Vous faites parvenir un court message de 25 mots ou moins à une créature avec laquelle vous êtes familier. La créature entend le message dans son esprit. Elle vous reconnaît en tant qu'émetteur si elle vous connaît. Et elle peut répondre immédiatement, de la même manière. Le sort permet aux créatures ayant au moins 1 en Intelligence de comprendre le sens du message.
Vous pouvez envoyer le message sans égard à la distance, voire sur d'autres plans d'existence. Si la cible est sur un plan différent du vôtre, le message a 5 % de chance de ne pas arriver au destinataire.

TEMPÊTE DE NEIGE
niveau 3 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 cases (45 mètres)
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute
Tant que le sort persiste, une pluie glacée et de la neige tombent dans un cylindre de 6 mètres de hauteur avec un rayon de 8 cases (12 mètres), centré sur un point déterminé dans la portée du sort. La visibilité dans la zone est nulle et les flammes nues dans la zone sont éteintes.
Le sol dans la zone est couvert de glace glissante, rendant le terrain difficile. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou lorsqu'elle y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle tombe à terre.
Si une créature se concentre dans la zone du sort, elle

doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution opposé au DD de sauvegarde de votre sort, sans quoi elle perd sa concentration.

CROISSANCE D'ÉPINES
niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 cases (45 mètres)
Composantes : V, S, M (sept épines pointues ou sept brindilles taillées en pointe)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes
Le sol, sur un rayon de 4 cases (6 mètres) centré sur un point dans la portée du sort, se retourne et fait germer des épines rigides et des ronces. La zone devient un terrain difficile pour la durée du sort. Lorsqu'une créature entre ou se déplace dans la zone, elle subit 2d4 dégâts perforants pour chaque 1 case (1,50 mètre) de déplacement.
La transformation du sol est camouflée afin de paraître naturelle. Toute créature qui ne voit pas la zone lorsque le sort est incanté doit réussir un jet de Sagesse (Perception) opposé au DD de sauvegarde de votre sort sans quoi elle ne reconnait pas la nature dangereuse du terrain avant d'y pénétrer.

MARCHE SUR L'EAU
niveau 3 - transmutation (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 6 cases (9 mètres)
Composantes : V, S, M (un morceau de liège)
Durée : 1 heure
Le sort attribue la capacité de se déplacer sur toute surface liquide (eau, acide, boue, neige, sables mouvants, lave, etc.) comme si c'était un sol dur. Les créatures qui traversent de la lave en fusion subissent tout de même les dégâts dus à la chaleur. Jusqu'à dix créatures volontaires et que vous pouvez voir dans la portée du sort obtiennent cette capacité pour la durée du sort.
Si vous ciblez une créature submergée dans un liquide, le sort déplace la cible vers la surface du liquide à une vitesse de 12 cases (18 mètres) par round.



Qu’est-ce qui arrive après?

L'aventure n'est pas encore terminée, car le Culte du Dragon n'est pas si facilement vaincu.
Déjà, les leaders restants du complot complotent pour éliminer les aventuriers. Pendant ce temps, au puits des Dragons, le culte et ses alliés dragons se rassemblent. Les chants impies et les rugissements des dragons résonnent dans la désolation de la caldeira (cratère) volcanique, promettant le retour de Tiamat. Et dans les Neuf Enfers, Tiamat fait rage, exigeant que ses disciples recueillent plus d'hommage avant qu'elle ne mette les pieds dans les Royaumes Oubliés. L'espoir demeure, cependant, car le vent colporte des rumeurs d'une grande réunion des factions à Eauprofonde. Si de telles rumeurs sont vraies, des héros seront nécessaires pour unir ces groupes contre leur ennemi commun.
Tous les chemins mènent à une confrontation épique avec la Reine des Dragons et à la conclusion de l'histoire de *La Tyrannie des Dragons* dans *l'Avènement de Tiamat*.